REGLEMENTS GENERAUX DE LA SYNERGLACE LIGUE MAGNUS DE LA FEDERATION FRANÇAISE DE HOCKEY SUR GLACE

PREAMBULE

Le présent document est applicable à tous les clubs engagés en Synerglace Ligue Magnus.

Il est destiné, à terme, à rassembler l'ensemble des règlements et textes officiels spécifiques à la Synerglace Ligue Magnus, division la plus élevée du championnat français, organisée par la FFHG.

La version 2023/2024 des règlements généraux de la Synerglace Ligue Magnus comporte 5 textes :

- le règlement général relatif aux dispositions concernant exclusivement la Synerglace Ligue Magnus ;
- le règlement marketing et communication de la Synerglace Ligue Magnus ;
- le cahier des charges relatif à l'organisation des rencontres de la Synerglace Ligue Magnus ;
- le règlement sur la qualification du joueur de Synerglace Ligue Magnus ;
- le règlement relatif à l'utilisation de la coupe Magnus.

Les clubs (associations supports et leurs sociétés sportives) engagés en Synerglace Ligue Magnus sont soumis au strict respect de ce document. Ils demeurent par ailleurs soumis au respect de l'ensemble du corpus réglementaire fédéral en vigueur.

REGLEMENT SLM 1 - REGLEMENT GENERAL RELATIF AUX DISPOSITIONS CONCERNANT EXCLUSIVEMENT LA SYNERGLACE LIGUE MAGNUS 5

CHAPITRE I - PRINCIPES GÉNÉRAUX 5
Article 1. Conditions d'engagement au championnat de Synerglace Ligue Magnus 5
Article 2. Frais d'engagement 5
Article 3. Séléction pour le All Star Game 6
CHAPITRE II - DISPOSITIONS SPORTIVES 6
Article 4. Composition des équipes 6
Article 5. Saison régulière 6
Article 6. Phases finales 7
6.1. Phase finale pour le titre 7
6.2. Phase finale de maintien 8
Article 7. Calendrier 8
Article 8. Place en CHAMPIONS HOCKEY LEAGUE 8

REGLEMENT SLM 2 - REGLEMENT MARKETING ET COMMUNICATION DE LA SYNERGLACE LIGUE MAGNUS 9

CHAPITRE I - CHARTE GRAPHIQUE SUR LES SUPPORTS DE COMMUNICATION 9
Article 1. Avant-propos 9
Article 2. Principes généraux 9
Article 3. Billetterie 9
Article 4. Panneaux d'interviews 10
CHAPITRE II - DISPOSITIONS GENERALES EN MATIERE DE PUBLICITE 10
Article 5. Principes généraux 10
Article 6. Présence publicitaire 11
Article 7. Publicité pour les paris sportifs 11
CHAPITRE III - PUBLICITE SUR LA GLACE ET SON ENVIRONNEMENT 11
Article 8. Principes généraux 11
Article 9. But 11
Article 10. Plaque de soubassement 12
Article 11. Protections vitrées 12
Article 12. La glace 12
Article 13. Panneautique bandes 14
Article 14. Ligne centrale et lignes bleues 15
Article 15. Bancs des joueurs et bancs des pénalités 15
Article 16. Ecrans géants 15
Article 17. Surfaceuse 15
Article 18. Mascotte 15
Article 19. Palet 15
Article 20. Annonce Speaker / Bande Sonore publicitaire 16
CHAPITRE IV - PUBLICITE SUR LES TENUES 16
Article 21. Principes généraux 16
Article 22. Devant du maillot (*Cf. Annexe 1*) 16
Article 23. Les manches du maillot (*Cf. Annexe 1*) 17
Article 24. Arrière du maillot (*Cf. Annexe 2*) 17
Article 25. Devant de la culotte *(Cf. Annexe 3)* 18
Article 26. Arrière de la culotte (*Cf. Annexe 4*) 18
Article 27. Les bas (Cf. Annexe 5) 18
Article 28. Le casque (Cf. Annexe 6) 18
Article 29. Patins 19
Article 30. Les équipements du gardien de but 19
Article 31. Les tenues d'échauffement 19
CHAPITRE V - SUPPORTS PREEMPTES PAR LA FFHG 20
Article 32. La visibilité 20
Article 33. Les relations publiques 21
Article 34. Les droits promotionnels 21
CHAPITRE VI - DISPOSITIONS DIVERSES 22
Article 35. Merchandising 22
Article 36. Les rencontres diffusees 22
Article 37. Obligations des clubs en matière de photos 22
Article 38. Obligations vis-à-vis de la presse 23
ANNEXE 1 – CHARTE GRAPHIQUE DES TENUES – MAILLOT OPTION 1 24
ANNEXE 2 – CHARTE GRAPHIQUE DES TENUES – MAILLOT OPTION 2 25
ANNEXE 3 – CHARTE GRAPHIQUE DES TENUES – DEVANT DE LA CULOTTE 26

ANNEXE 4 – CHARTE GRAPHIQUE DES TENUES – DOS DE CULOTTE 27
ANNEXE 5 – CHARTE GRAPHIQUE DES TENUES – BAS 28
ANNEXE 6 – CHARTE GRAPHIQUE DES TENUES – CASQUE 29
ANNEXE 8 – BAREME DES SANCTIONS EN CAS DE NON-RESPECT DES DISPOSITIONS RELATIVES AUX SUPPORTS PREEMPTES PAR LA FFHG 31

REGLEMENT SLM 3 - CAHIER DES CHARGES RELATIF A L'ORGANISATION DES RENCONTRES DE LA SYNERGLACE LIGUE MAGNUS 32

Article 1. Objet 32
Article 2. Horaires des matchs 32
Article 3. Protocole 32
Article 4. Tiers temps 32
Article 5. Securité des arbitres et de l'equipe visiteuse 33
Article 6. Medical 33
Article 7. Controles antidopage 33
Article 8. Vestiaires 33
8.1. Vestiaire(s) mis à la disposition de l'équipe visiteuse 33
8.2. Vestiaire mis à la disposition des arbitres 34
Article 9. Entrainements 34
Article 10. Glace 35
Article 11. Arbitres en finale 35
Article 12. Arbitrage video 35
Article 13. Animations 35
Article 14. Mascotte 35
Article 15. Election du meilleur joueur 36
Article 16. Presse – TV – Radio 36
Article 17. Billetterie 36
Article 18. Invitations – Autorisations d'entrée aux matchs – Parking 36
Article 19. Restauration et hotels 37
Article 20. Lessive 37
Article 21. Équipements 37
Article 22. Reclamation 37
Article 23. Fanseat 37

REGLEMENT SLM 4 - REGLEMENT SUR LA QUALIFICATION DU JOUEUR ET DE L'ENTRAINEUR DE SYNERGLACE LIGUE MAGNUS 38

CHAPITRE I - PRINCIPES GENERAUX 38
Section 1. Principes généraux 38
Article 1. Objectifs 38
Article 2. Obligation de qualification des joueurs et des entraineurs de Synerglace Ligue Magnus 38
Article 3. Obligations pesant sur les effectifs des clubs de Synerglace Ligue Magnus 39
Article 4. Obligation de communication de tout document contractuel 39
Article 5. Computation des délais 40
Section 2. Statuts de joueurs et d'entraîneurs de Synerglace Ligue Magnus 41
Article 6. Statut du joueur professionnel 41
Article 7. Statut du joueur en formation 41
Article 8. Statut du joueur pluriactif 41
Article 9. Statut de l'entraineur principal 41
Section 3. Commission d'homologation et de qualification 42
Article 10. Composition de la Commission d'homologation et de qualification 42
Article 11. Compétences de la Commission d'homologation et de qualification 42
Article 12. Fonctionnement de la Commission d'homologation et de qualification 43
Article 13. Saisine pour avis de la Commission d'homologation et de qualification 43
CHAPITRE II - QUALIFICATION DES JOUEURS ET DES ENTRAÎNEURS DE SYNERGLACE LIGUE MAGNUS 43
Section 1. Conditions de qualification 43
Article 14. Principes applicables à la qualification 43
Article 15. Licence et mutations 44
Article 16. Conditions d'age 44
Section 2. Procédure de qualification 44
Article 17. Compétence 44
Article 18. Demande de qualification 44
Article 19. Pièces obligatoires 45
19.1. Dispositions communes 45
19.2. Dispositions spécifiques au statut de *Joueur professionnel* 45
19.3. Dispositions spécifiques au statut de *Joueur en formation* 45

19.4. Dispositions spécifiques au statut de *Joueur pluriactif* ... 46
19.5. Dispositions spécifiques au statut d'*Entraîneur principal* ... 46
Article 20. Traitement des demandes de qualification ... 46
20.1. Dispositions générales ... 46
20.2. En l'absence de mesure particulière de la CNSCG ... 47
20.3. En présence de mesure particulière de la CNSCG ... 47
Article 21. Ordre de qualification ... 47
Article 22. Délais de qualification ... 47
Article 23. Effets de la qualification ... 48
Article 24. Conditions de retrait de la qualification ... 48
Article 25. Publication des décisions de qualification ... 48
Article 26. remplacement temporaire de l'entraîneur principal ... 48
26.1. Définition ... 48
26.2. Procédure ... 48
26.3. Délais ... 49
26.4. Pièces obligatoires ... 49
26.5. Effets ... 49
CHAPITRE III - HOMOLOGATION DES CONTRATS DE TRAVAIL DES JOUEURS PROFESSIONNELS ET DES ENTRAÎNEURS 49
Section 1. Conditions d'homologation ... 49
Article 27. Principes applicables à l'homologation ... 49
Article 28. Contrat type ... 50
Article 29. Légalité ... 50
Article 30. Pluralité de contrats ... 50
Article 31. Langue du contrat ... 50
Article 32. Agents sportifs ... 51
Article 33. Examens médicaux ... 51
Article 34. Periode de signature ... 51
Article 35. Durée du contrat ... 51
Article 36. Rémunération ... 51
Article 37. Rupture du contrat ... 51
37.1. Clauses de rupture anticipée ... 51
37.2. Formalisation de la rupture ... 52
Section 2. Procédure d'homologation ... 52
Article 38. Compétence ... 52
Article 39. Demande d'homologation ... 52
Article 40. Pieces obligatoires ... 52
40.1. Dispositions communes pour l'homologation d'un contrat de travail à durée déterminée ... 52
40.2. Dispositions communes pour l'homologation des avenants à un contrat de travail à durée déterminée ... 53
40.3. Dispositions spécifiques pour l'homologation d'un contrat de travail sous le statut d'Entraîneur principal ... 53
Article 41. Traitement des demandes d'homologation ... 53
Article 42. Délais d'homologation ... 53
42.1. Lorsque la demande d'homologation est formulée indépendamment d'une demande de qualification ... 53
42.2. Lorsque la demande d'homologation est formulée concomitamment à une demande de qualification ... 54
Article 43. Effets de l'homologation ... 54
Article 44. Publication des décisions de d'homologation ... 54
CHAPITRE IV - ENTREE EN VIGUEUR ET DISPOSITIONS TRANSITOIRES ... 54
Article 45. Entrée en vigueur ... 54
Article 46. Dispositions transitoires ... 54

REGLEMENT SLM 5 - REGLEMENT RELATIF A L'UTILISATION DE LA COUPE MAGNUS ... 55

CHAPITRE I - PRINCIPES GENERAUX ... 55
Article 1. REGLES GENERALES ... 55
Article 2. ETAT DES LIEUX DU TROPHEE ... 55
CHAPITRE II - PROMOTION ET EXPLOITATION DE LA COUPE MAGNUS ... 55
Article 3. DISPOSITIONS DIVERSES ... 55
CHAPITRE III - ANCIEN(S) CLUB(S) CHAMPION DE FRANCE ... 56
Article 4. EXPOSITION DE LA Réplique miniature de la coupe magnus ... 56
Article 5. exploitation de l'image et appellation de la coupe magnus ... 56
CHAPITRE IV - SANCTIONS ... 56
Article 6. SANCTIONS ... 56

REGLEMENT GENERAL RELATIF AUX DISPOSITIONS CONCERNANT EXCLUSIVEMENT LA SYNERGLACE LIGUE MAGNUS

Conformément à l'article 6.5. du règlement intérieur de la FFHG, a été instituée une commission fédérale Ligue Magnus, notamment chargée d'élaborer des propositions sur l'organisation du championnat de Magnus et de l'établissement du cahier des charges de la ligue à vocation professionnelle.

L'ensemble des modifications intervenant dans l'organisation de la Synerglace Ligue Magnus est préalablement discuté au sein de cette commission.

CHAPITRE I - PRINCIPES GÉNÉRAUX

ARTICLE 1. CONDITIONS D'ENGAGEMENT AU CHAMPIONNAT DE SYNERGLACE LIGUE MAGNUS

Pour s'engager en Synerglace Ligue Magnus, tout club doit être qualifié sportivement et administrativement.

La structuration en société sportive conditionne la validité de l'engagement de tous les clubs qualifiés en Synerglace Ligue Magnus.

Le club promu de Division 1 pas encore structuré en société sportive dispose d'un délai d'un an pour se constituer en société sportive. En toutes hypothèses, la nouvelle structuration doit être effective (constitution de la société et signature de la convention entre la société et l'association support) au 30 avril de la première saison du club en Synerglace Ligue Magnus (*cf. article 7 du règlement CNSCG*).

Tout dossier d'engagement en championnat de France Synerglace Ligue Magnus est soumis à la validation du bureau directeur de la FFHG, après avis de la CNSCG. En cas de non validation, ladite commission peut proposer au bureau directeur de la FFHG un engagement dans une catégorie de championnat de niveau inférieur.

Les clubs de Ligue Magnus ont obligation de déclarer un médecin référent au moment de leur engagement.

Tout club engagé en Synerglace Ligue Magnus devra respecter le cahier des charges des centres d'excellence sportive. Toute violation de cette disposition sera passible de sanctions prononcées par le bureau directeur fédéral, à l'encontre du club, dans le respect des sanctions maximales suivantes :

- Première saison d'infraction : sanction financière de 30 000 € (versée à un fond spécifique dédié au développement de la formation) ;
- A partir de la deuxième saison d'infraction : sanction financière de 50 000 € (versée à un fond spécifique dédié au développement de la formation) + impossibilité de qualifier des joueurs sous le statut de joueur en formation.

Tout club engagé en Synerglace Ligue Magnus devra salarier à plein temps un manager général chargé de la direction générale de la société sportive.

Tout club ne respectant pas cette obligation ne pourra pas être engagé en Ligue Magnus.

ARTICLE 2. FRAIS D'ENGAGEMENT

Toute équipe qualifiée sportivement et administrativement en Synerglace Ligue Magnus doit s'acquitter des frais d'engagement fixés annuellement par l'assemblée générale sur proposition du comité directeur.

Ce droit d'engagement est encaissé par la FFHG le 14 août de la saison en cours pour chaque club engagé en Synerglace Ligue Magnus, selon les modalités fixées dans le règlement financier.

Les droits d'engagement de deux équipes en championnat de France sénior se cumulent ; cependant, une réduction de 50% sur le tarif de l'engagement de la seconde équipe est appliquée (droit d'engagement de la deuxième équipe = 50% du montant de l'engagement dans la division concernée).

Le cas échéant, la notion de club est entendue comme l'ensemble formé par la société et l'association support.

Le non-respect de ces dispositions entraîner l'application des sanctions prévues à l'Annexe AS 1 - Infraction 8.2, du règlement des activités sportives.

ARTICLE 3. SELECTION POUR LE ALL STAR GAME

Tout joueur sélectionné pour participer au *All Star Game de la Synerglace Ligue Magnus* est tenu d'honorer cette sélection ; tout club est tenu de ne pas entraver cette sélection.

Un club dont un joueur se blesse à l'occasion du All Star Game peut recruter un joueur supplémentaire pour le remplacer dans les conditions de l'article 43.1 du RALM.

Tout arbitre désigné pour officier lors du All Star Game est tenu d'honorer cette désignation.

CHAPITRE II - DISPOSITIONS SPORTIVES

ARTICLE 4. COMPOSITION DES EQUIPES

4.1 Nombre de joueurs minimum

Une équipe de Synerglace Ligue Magnus doit comprendre au début du match au minimum 8 joueurs de champ, plus 1 gardien de but, plus 1 entraineur.

Elle doit comprendre au début de la 2ème période au moins 10 joueurs de champ, plus 1 gardien de but, plus 1 entraineur.

La violation de ces dispositions est passible des sanctions prévues à l'Annexe AS 1 Infraction 2 du règlement des activités sportives. Dans ce cas, le match doit se poursuivre en match amical. Une nouvelle feuille de match est alors rédigée, portant mention de la composition nouvelle des deux équipes.

4.2 Nombre de joueurs maximum

Une équipe de Synerglace Ligue Magnus comprend au maximum 18 joueurs de champ plus 2 gardiens de but.

4.3 Joueurs formés localement

Pour participer aux matchs de championnats ou coupes, une équipe de Synerglace Ligue Magnus doit inscrire sur la feuille de match un minimum de 10 joueurs formés localement, au sens de l'article 8 du règlement des activités sportives, dont un gardien de but.

Toute violation de cette obligation est passible de sanctions prévues à l'Annexe AS 1 - Infraction 1.

ARTICLE 5. SAISON REGULIERE

La Synerglace Ligue Magnus regroupe 12 équipes réunies en une poule unique.

Les équipes se rencontrent en double aller-retour.

Toute rencontre de cette phase doit déterminer un vainqueur

- En cas de match nul à l'issue du temps réglementaire, une prolongation en mort subite est instituée, dans le respect de l'Annexe AS 15 - du règlement des activités sportives de la FFHG.

- Si aucun but n'est inscrit au cours de la prolongation, il sera procédé à une séance de tirs au but dans le respect du règlement IIHF (se reporter à l'Annexe AS 16 du règlement des activités sportives de la FFHG) afin de déterminer un vainqueur.

Les points de classement sont attribués de la manière suivante :

- match gagné dans le temps réglementaire ..... 3 points
- match gagné après tirs aux buts ..... 2 points
- match gagné après prolongation ..... 2 points
- match perdu après prolongation ..... 1 point
- match perdu après tirs aux buts ..... 1 point
- match perdu ..... 0 point

En cas d'égalité au classement entre deux ou plusieurs équipes, les dispositions de l'article 11.6.5. du RAS sont applicables.

Dans l'hypothèse où des matchs ne seraient pas joués à l'issue de la saison régulière, sera appliqué le principe d'attribution des points en fonction de la moyenne des points acquis sur les matchs déjà joués, à condition que l'équipe concernée ait joué au minimum un aller-retour. La moyenne du nombre de points qu'elle aura acquis par match pendant les matchs joués sera appliquée aux matchs non joués.

Un classement de 1 à 12 est établi :

- les équipes classées aux huit premières places participent à la phase finale pour le titre ;
- les équipes classées de la neuvième à la douzième place participent à la phase finale de maintien.

ARTICLE 6. PHASES FINALES

Cf. article 11.6.7.4 « Conditions de participation aux phases finales » du règlement des activités sportives de la FFHG.

Toute rencontre de cette phase doit déterminer un vainqueur.

- Lors des matchs 1 à 6 :
  - En cas de match nul à l'issue du temps réglementaire, une prolongation en mort subite est instituée, dans le respect de l'Annexe AS 15 - du règlement des activités sportives de la FFHG.
  - Si aucun but n'est inscrit au cours de la prolongation, il sera procédé à une séance de tirs au but dans le respect du règlement IIHF (se reporter à l'Annexe AS 16 - du règlement des activités sportives de la FFHG) afin de déterminer un vainqueur.
- Lors des matchs 7 :
  - En cas de match nul à l'issue du temps réglementaire, une prolongation en mort subite est instituée, dans le respect de l'Annexe AS 15 - du règlement des activités sportives de la FFHG à l'exception des dispositions de l'article 1 de cette annexe relatives à la durée de la prolongation : la prolongation ne s'achève que lorsqu'un but est inscrit par l'une des deux équipes.
  - Un repos de 15 mn est observé entre la fin du temps règlementaire de la prolongation, au cours duquel un surfaçage est réalisé. Un changement de côté par rapport au 3ème tiers est réalisé.
  - Toutes les 20 minutes de temps de jeu, un repos de 15 minutes (avec surfaçage et changement de côté) est observé.
  - L'équipe ayant inscrit le but est déclarée vainqueur de la rencontre.

6.1. Phase finale pour le titre

Les équipes se rencontrent sous forme de play-offs.

Les quarts de finale, les demi-finales et la finale se disputent au meilleur des 7 matchs. Les matchs 1 et 2 se déroulent chez le mieux classé de la saison régulière, les matchs 3 et 4 chez le moins bien classé de la saison régulière, le match 5 chez le mieux classé de la saison régulière si nécessaire, le match 6 chez le moins bien classé de la saison régulière si nécessaire, et le match 7 chez le mieux classé de la saison régulière si nécessaire.*

L'organisation des matchs est la suivante : l'équipe la mieux classée de la saison régulière rencontre l'équipe la moins bien classée de la saison régulière ; l'équipe 2ème mieux classée de la saison régulière rencontre l'équipe la 2ème moins bien classée de la saison régulière ; l'équipe la 3ème mieux classée de la saison régulière rencontre l'équipe la 3ème moins bien classée de la saison régulière ; l'équipe la 4ème mieux classée de la saison régulière rencontre l'équipe la 4ème moins bien classée de la saison régulière.

Les vainqueurs des quarts de finales se rencontrent en demi-finales. L'organisation des matchs est la suivante : l'équipe la mieux classée de la saison régulière rencontre l'équipe la moins bien classée de la saison régulière, l'équipe la 2ème mieux classée de la saison régulière rencontre l'équipe la 2ème moins bien classée de la saison régulière.

Les vainqueurs des demi-finales se rencontrent pour la finale.

Le vainqueur est déclaré champion de France.

Il n'y a pas de match de classement entre les équipes perdantes des quarts de finales et des demi-finales :

- Les équipes éliminées en quart de finale sont classées de la 5ème à la 8ème place suivant le classement de chacune des quatre équipes concernées à l'issue de la saison régulière ;
- Les équipes éliminées en demi-finales sont classées 2ème ou 3ème, suivant le classement de chacune des deux équipes concernées à l'issue de la saison régulière.

6.2. Phase finale de maintien

Les équipes se rencontrent en simple aller-retour, les points/résultats acquis lors de la saison régulière sont conservés.

Les points de classement sont attribués de la manière suivante :

- match gagné dans temps réglementaire ..... 3 points
- match gagné après tirs aux buts ..... 2 points
- match gagné après prolongation ..... 2 points
- match perdu après prolongation ..... 1 point
- match perdu après tirs aux buts ..... 1 point
- match perdu ..... 0 point

Un classement de 9 à 12 est établi à l'issue de la phase finale de maintien. L'équipe classée 12ème est rétrogradée en division 1.

Lorsque, quelles qu'en soient les raisons, une ou plusieurs équipes sportivement qualifiées en Synerglace Ligue Magnus ne sont pas engagées dans cette division, le bureau directeur examine, en vue du remplacement de cette ou ces équipes, les dossiers :

- De l'équipe classée 12ème de Synerglace Ligue Magnus ;
- Des équipes de division 1 dans l'ordre de leur classement sportif.

Le Bureau directeur détermine, après avis de la CNSCG, la ou les équipe(s) à repécher en Synerglace Ligue Magnus en prenant également en considération les éléments de structuration et le projet sportif du club.

ARTICLE 7. CALENDRIER

Le calendrier officiel de la Ligue Magnus est publié sur le site internet fédéral.

ARTICLE 8. PLACE EN CHAMPIONS HOCKEY LEAGUE

La hiérarchie d'attribution de la place en Champions Hockey League (sauf en cas de règles différentes établies par l'IIHF ou la Champions Hockey League) est établie comme suit :

1) Vainqueur des play-offs de Synerglace Ligue Magnus (si les play-offs vont à leur terme)
2) Vainqueur de la saison régulière de Synerglace Ligue Magnus
3) Finaliste des play-offs de Synerglace Ligue Magnus (si les play-offs vont à leur terme)
4) Deuxième de la saison régulière de Synerglace Ligue Magnus

La hiérarchie d'attribution de la place en Continental Cup est énoncée à l'annexe 25 du règlement des activités sportives.

Si la saison sportive de Synerglace Ligue Magnus est déclarée blanche (c'est-à-dire dès lors qu'un simple aller-retour n'est pas, à minima, complété), la place en Champions Hockey League est attribuée au club qui s'est vu attribuer la place qualificative la saison précédente.

REGLEMENT MARKETING ET COMMUNICATION DE LA SYNERGLACE LIGUE MAGNUS

Prémbule :

1. Au plus tard au 31 août de la saison en cours, l'ensemble des supports prévus au présent cahier des charges doivent avoir été transmis pour validation à la FFHG à l'adresse marketinglm@ffhg.eu.

   Les supports devront être envoyés sous forme de visuels ou bons à tirer et ce pour chaque nouveau jeu de maillot et/ou modification des publicités sur les balustrades ou la glace.

2. A l'exception de la procédure spécifique prévue à l'annexe 8 du présent règlement, tout non-respect des dispositions du présent cahier des charges sera sanctionné d'une pénalité financière de 100 euros (par infraction et par match) prononcée par la commission disciplinaire de première instance de la FFHG.

CHAPITRE I - CHARTE GRAPHIQUE SUR LES SUPPORTS DE COMMUNICATION

ARTICLE 1. AVANT-PROPOS

Il a été décidé de renforcer l'image du championnat représentant la vitrine du hockey sur glace français en se dotant, entre autres, d'une identité visuelle plus forte et plus lisible.

Des éléments graphiques, accompagnés d'un document explicatif permettant d'intégrer au mieux le nouveau sigle de la Synerglace Ligue Magnus, dans les différents supports de communication, sont mis à la disposition de chaque club sur le site internet de la Synerglace Ligue Magnus.

ARTICLE 2. PRINCIPES GENERAUX

Le sigle Synerglace Ligue Magnus (ou le marqueur officiel précisant la saison sportive) doit se retrouver sur l'ensemble des supports de communication officiels de chaque club. Il doit donc figurer sur les en-têtes de lettres, les cartons de correspondance, les cartes de visite, les chemises, les plaquettes, ainsi que sur les plaquettes promotionnelles et commerciales, les annonces presse, les affiches, les feuilles de statistiques, le guide de la saison, le site internet et sur tout autre support de communication du club (digital et print) relatif au championnat de France de Synerglace Ligue Magnus (classement, calendrier, résultats, etc.).

Le sigle Synerglace Ligue Magnus (ou le marqueur officiel précisant la saison sportive) doit également être présent sur la billetterie, les tenues de match, la glace et les panneaux d'interviews.

Le sigle Synerglace Ligue Magnus (ou le marqueur officiel précisant la saison sportive) doit également être présent sur les programmes de match distribués par les clubs hôtes lors des matchs dans leur salle.

ARTICLE 3. BILLETTERIE

Les clubs sont libres d'utiliser le format de billets qu'ils souhaitent. Néanmoins, chaque billet doit comporter un "Bloc Marque" composé du logo SYNERGLACE LIGUE MAGNUS (ou le marqueur officiel précisant la saison sportive) et de ses partenaires, même si ces derniers sont concurrents directs d'un des partenaires de club.

Le « Bloc Marque » (et le marqueur officiel précisant la saison sportive) est disponible auprès des services communication de la FFHG.

Chaque club doit envoyer un BAT à la FFHG pour validation avant le 31 août de chaque saison sportive à l'adresse suivante : marketinglm@ffhg.eu.

ARTICLE 4. PANNEAUX D'INTERVIEWS

Chaque club engagé en Synerglace Ligue Magnus doit disposer au minimum d'un panneau d'interview. Le nombre de logos différents ne doit pas être supérieur à vingt, équipementier(s) et collectivité(s) inclus.

Les partenaires des clubs doivent être apposés devant un aplat blanc. Le nom et/ou logo du club doivent être inscrits dans la partie haute du panneau.

Les panneaux d'Interview doivent respecter une surface minimum de 200 cm x 200 cm.

Un fond coloré reprenant la couleur dominante du club est autorisé.

Le logo du club, de la Synerglace Ligue Magnus (ou le marqueur officiel précisant la saison sportive), des partenaires de la Synerglace Ligue Magnus, ainsi que les adresses web du club et de la Synerglace Ligue Magnus, doivent être intercalés comme dans l'exemple ci-dessous.

La FFHG conseille fortement de placer ce panneau dans une salle de presse (si la patinoire en dispose) ou dans un lieu, appelé zone mixte, où les journalistes et les joueurs peuvent se rencontrer facilement.

Une partie des emplacements de logos est réservée aux partenaires de la Synerglace Ligue Magnus.

La FFHG met à disposition des clubs un fichier informatique source pour la réalisation du panneau d'interview.

Toute interview d'après-match doit obligatoirement se dérouler devant ce panneau d'interview (cf. CHAPITRE VI -Article 38). Le club doit communiquer cette obligation aux différents médias présents les soirs de match.

CHAPITRE II - DISPOSITIONS GENERALES EN MATIERE DE PUBLICITE

ARTICLE 5. PRINCIPES GENERAUX

Les clubs bénéficient de l'appui de partenaires, qu'ils soient privés, publics ou associatifs, et doivent se prêter à une certaine forme de publicité en leur faveur. La FFHG reste toutefois souveraine pour

rejeter, sans en justifier les motifs, toute publicité pouvant lui paraître contraire à l'esprit du sport et à son éthique.

Toute publicité doit être conforme aux textes législatifs et réglementaires en vigueur. Sont en particulier exclues, les publicités :

- à caractère équivoque ;
- de boissons alcoolisées ou de tabac (y compris sur la cigarette électronique)
- de produits nocifs pour la jeunesse ;
- de paris sportifs illicites ;
- à caractère discriminant, sexiste ou susceptibles de porter atteinte aux bonnes mœurs.

La FFHG recommande aux clubs de lui soumettre tout cas qui pourrait poser problème quant à la nature de l'activité du partenaire.

La FFHG restera étrangère aux conventions et obligations liant les clubs aux partenaires et ne pourra être prise, en aucun cas, comme arbitre d'un différend.

La FFHG reste seule juge pour tous les cas particuliers qui peuvent se présenter.

ARTICLE 6. PRESENCE PUBLICITAIRE

Un club peut conclure un accord avec un ou plusieurs partenaires.
Un club bénéficiaire d'un accord avec un ou plusieurs partenaires, sera autorisé à faire apparaître les indications publicitaires (inscription, logo ou slogan) de ceux-ci, sur les différents supports disponibles à condition de respecter les dispositions du CHAPITRE III - et du CHAPITRE IV - du présent règlement relatives à la publicité sur la surface de jeu et son environnement, et à la publicité sur les tenues de match.

ARTICLE 7. PUBLICITE POUR LES PARIS SPORTIFS

À compter de la date d'entrée en vigueur de la loi n° 2010-476 du 12 mai 2010 relative à l'ouverture à la concurrence et à la régulation du secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne, et au plus tôt au 1er juillet, la publicité pour les opérateurs de paris sportifs est autorisée. Elle reste toutefois soumise :

- à l'agrément de l'opérateur par l'Autorité de régulation des jeux en ligne (ARJEL) ;
- à la validation des contrats de partenariat entre le club et l'opérateur par l'ARJEL ;

CHAPITRE III - PUBLICITE SUR LA GLACE ET SON ENVIRONNEMENT

ARTICLE 8. PRINCIPES GENERAUX

La publicité ne doit pas être utilisée comme un moyen de soutenir l'équipe locale, ou de telle façon qu'elle puisse modifier l'état émotionnel des spectateurs, ou dans le but de générer de la violence.

La FFHG reste seule juge pour tous les cas particuliers qui peuvent se présenter.

L'exploitation de la publicité, sur et autour de l'aire de jeu, sera régie par les règles explicitées ci-dessous.

ARTICLE 9. BUT

La publicité est autorisée sur les buts, mais uniquement sur les montants des buts. En aucun cas, la publicité ne doit modifier la taille, ou la forme des montants. Aucun aplat n'est autorisé, les montants doivent rester à très forte dominante rouge.

Un seul partenaire est autorisé. Le logo ou lettrage doit obligatoirement être blanc.

Un BAT doit être validé par la FFHG avant le 31 août de chaque saison sportive par envoi à : marketinglm@ffhg.eu.

ARTICLE 10. PLAQUE DE SOUBASSEMENT

La publicité est permise sur les plaques de soubassement. Cependant, le message, le logo ou le slogan doit être le même sur tout le pourtour de la balustrade. Aucun aplat n'est autorisé. La couleur de la plaque de soubassement doit être jaune. Un BAT doit être validé par la FFHG avant le 31 août de chaque saison sportive par envoi à : marketinglm@ffhg.eu

ARTICLE 11. PROTECTIONS VITREES

La publicité est autorisée sur les protections vitrées qui font le tour de la balustrade. Les publicités doivent être de hauteur identique mais ne doivent pas dépasser une hauteur maximale de 20 cm, en partant de l'extrémité basse de la protection vitrée. Celles-ci ne doivent en aucun cas gêner la visibilité des spectateurs. Ainsi, il est fortement conseillé aux clubs d'utiliser de la vitrophanie micro-perforé.

Deux partenaires différents maximum sont autorisés sur les protections vitrées. Ces publicités ne doivent pas obligatoirement faire tout le tour de la balustrade.

ARTICLE 12. LA GLACE

La publicité n'est permise sur l'aire de jeu et sur son pourtour qu'aux conditions mentionnées expressément dans cet article. La glace doit obligatoirement être blanche (ou bleue claire).
Les publicités sur la glace sont autorisées, mais seulement sur les espaces suivants (en blanc sur le schéma) :

- Les quatre cercles d'engagements ;
- À l'intérieur du demi-cercle réservé aux arbitres ;
- Le long des lignes bleues ;
- Derrière les lignes de but (emplacements préemptés par la FFHG).

Aucune publicité, qu'elle soit une entité publique ou privée, ne doit être présente sur la glace en dehors de ces zones.

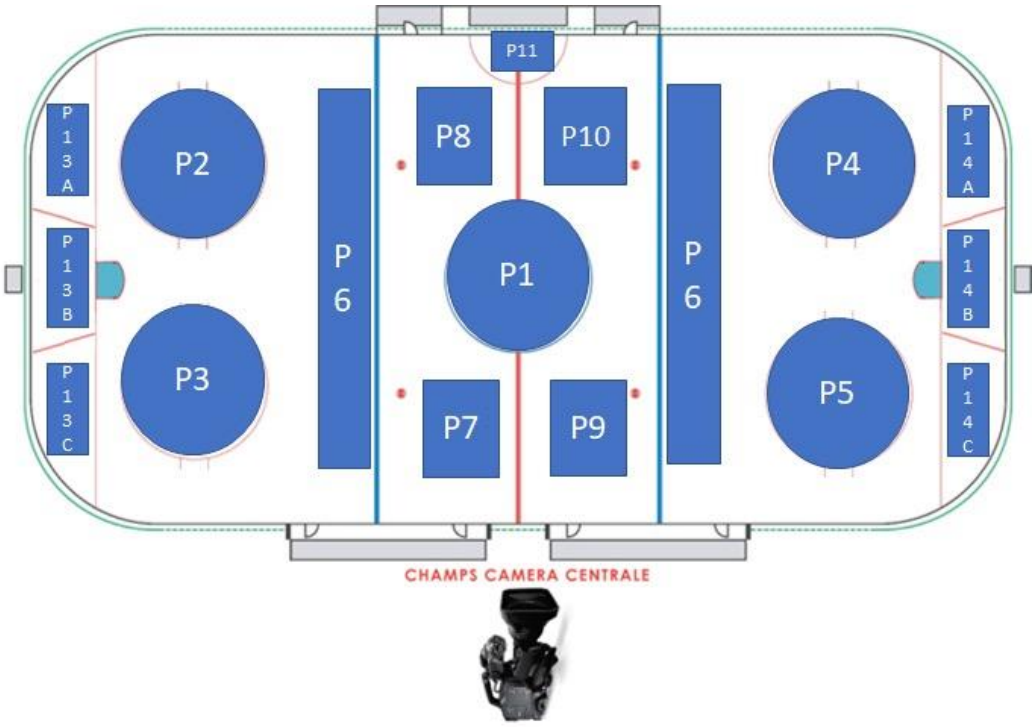
Conformément au règlement lié à la publicité sous glace, dans le règlement sportif des patinoires (Titre II – Partie A – Article 1.3 - § 8) :

- Le tracé de jeu prévaut sur la publicité. Aucun tracé de jeu ne doit être caché ou effacé par quelconque publicité (notamment le rond central) ;
- Une bande de couleur blanche de 5cm de large doit être laissée tout autour du tracé règlementaire pour éviter une superposition du tracé de jeu et de la publicité ;
- Des personnalisations des lignes rouges et bleues sont possibles sous réserve d'une autorisation écrite de la FFHG.

Pour toutes les positions : pas de fond de couleur sur la totalité du cercle d'engagement ou du rond central. Si le logo partenaire l'exige, un fond coloré est possible uniquement en contour du logo dudit partenaire.

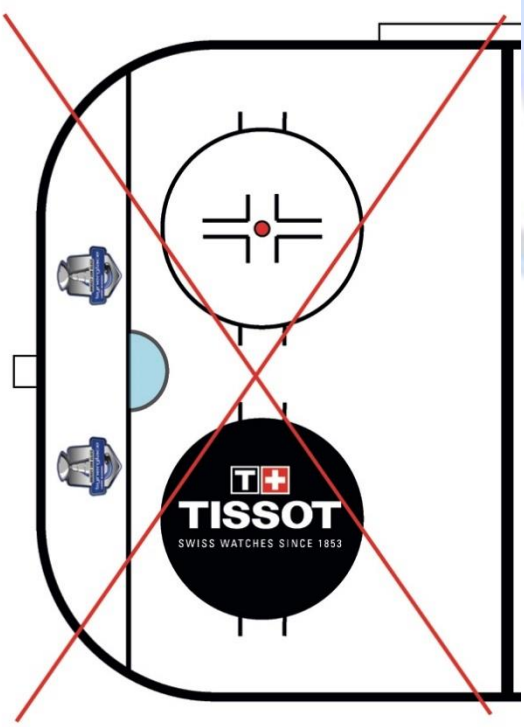
Tailles règlementaires :

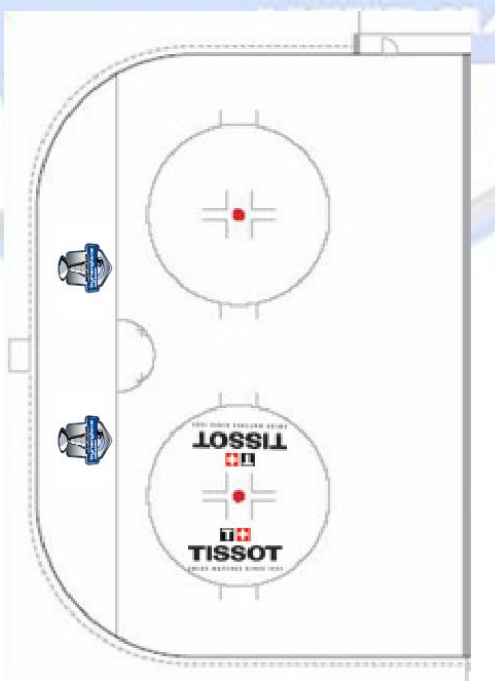
- P1 à P5 : inséré dans le cercle d'engagement (9m en diamètre), marquages sportifs obligatoirement visibles ;
- P6 : format maxi de 25m x 3m (possibilité de disposer de plusieurs emplacements publicitaires) ;
- P8 à P10 : format maxi de 4m x 4m ;
- P11 : format maxi de 3,5m x 2m.
- P13 + P14
    - Préemption FFHG pour sponsor Ligue Magnus ;
    - Possibilité de mettre plusieurs sponsors (trois maximum par côté) ;
    - Format maximum de 16m x 2m mais possibilité de couper la surface pour 6 partenaires

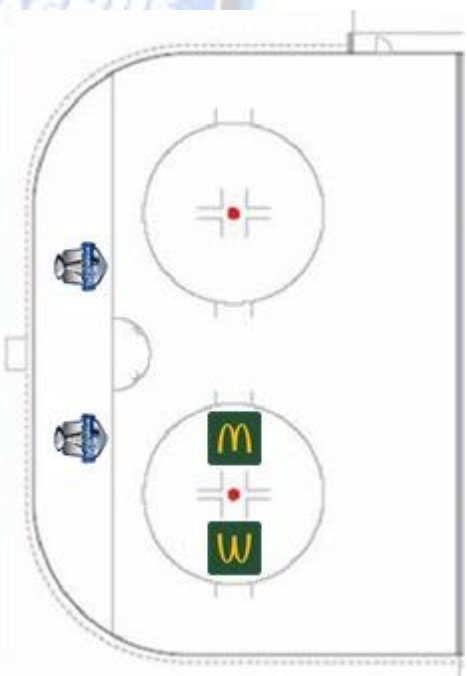


La publicité est permise à l'intérieur des cercles d'engagement et sur le rond central.

Les marquages au sol doivent être exempts de tout aplat de couleur ou d'un aplat de la même couleur que la glace (blanc ou bleu). Les logos peuvent en revanche avoir de la couleur et un fond coloré dans la limite du contour du logo. Les insignes de marque ou graphismes placés à l'intérieur du cercle d'engagement doivent l'être de manière à ne pas cacher ni altérer les marques sur la glace (par exemple les points d'engagement, etc.).



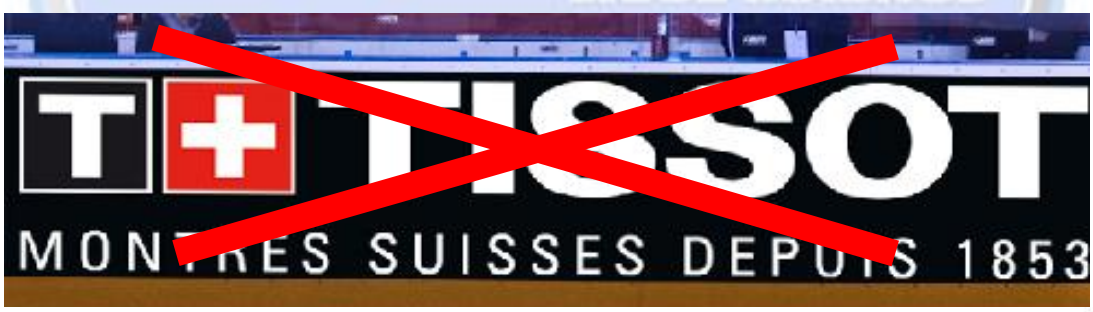




ARTICLE 13. PANNEAUTIQUE BANDES

Tous les clubs de Synerglace Ligue Magnus doivent impérativement respecter les règles définies ci-dessous :

- Tous les panneaux doivent être sur fond blanc. Les logos partenaires peuvent être en couleurs mais sans aplat qui couvrirait la totalité du panneau dans le respect des distances minimum précisées ci-après ;
- Une distance de 10 cm minimum en haut et en bas du panneau doit être laissée vierge de tout marquage ;
- Une distance de 10 cm minimum à gauche et à droite du panneau doit être laissée vierge de tout marquage.



- 70% minimum de la surface pour le logo de la société
- 30% maximum de la surface pour la baseline (ou « slogan »)
- La baseline (ou slogan) ne doit pas dépasser la taille du logo en largeur.

ARTICLE 14. LIGNE CENTRALE ET LIGNES BLEUES

Les lignes bleues et la ligne centrale peuvent être tirées vers le haut de la bande dans la même couleur (rouge ou bleu). Un logo sans aplat peut être apposé sur cette surface. La surface qui touche la plaque de soubassement doit toutefois rester exempte de publicité.

ARTICLE 15. BANCS DES JOUEURS ET BANCS DES PENALITES

La publicité y est autorisée mais ne doit en aucun cas poser de problème de visibilité, que ce soit pour les spectateurs ou pour la télévision.

ARTICLE 16. ECRANS GEANTS

La publicité sur un ou plusieurs écrans géants est autorisée, à condition que les messages diffusés ne nuisent pas au bon déroulement du match et qu'ils ne se situent pas dans le champ direct des caméras télévisées (en cas de diffusion).

Si les messages diffusés sont accompagnés de son, ils ne peuvent passer qu'en périodes d'avant-match, lors des pauses entre les tiers-temps, ou en période d'après-match.

La FFHG pourra demander aux clubs de Synerglace Ligue Magnus de diffuser des messages de ses partenaires.

ARTICLE 17. SURFACEUSE

La publicité y est autorisée.

ARTICLE 18. MASCOTTE

La publicité y est autorisée.

ARTICLE 19. PALET

La publicité sur le palet n'est pas autorisée.

Le logo Synerglace Ligue Magnus doit impérativement apparaitre sur au moins une face du palet. Le logo du club peut apparaitre sur l'autre face du palet.

ARTICLE 20. ANNONCE SPEAKER / BANDE SONORE PUBLICITAIRE

Les annonces speaker et/ou la diffusion de bandes sonores sont autorisées, à condition que les messages ne nuisent pas au bon déroulement du match.

Ils ne peuvent passer qu'en périodes d'avant-match, lors des pauses entre les tiers-temps, ou en période d'après-match.

La FFHG pourra demander aux clubs de Synerglace Ligue Magnus de diffuser des messages de ses partenaires.

CHAPITRE IV - PUBLICITE SUR LES TENUES

ARTICLE 21. PRINCIPES GENERAUX

Les tenues de match doivent être identiques pour tous les membres d'une même équipe.

Le marquage de toutes natures (partenaires privés ou publics, numéros, sigle Synerglace Ligue Magnus, logo équipementier, logo club, etc.) figurant sur les maillots et culottes officiels des équipes disputant le championnat Synerglace Ligue Magnus doit impérativement respecter les règles (nombre, positionnement, surface maxi, distance mini etc.) figurant dans la charte graphique détaillée en Annexe 1. Une exception est cependant accordée pour le gardien (cf. Article Article 30) et le Top Scorer (cf. Article 28, 32 et 34).

Sur la tenue de match, l'ensemble des marquages correspondant aux numéros ou noms des joueurs doit être de la même couleur.

Tout aplat de couleur est déconseillé pour une publicité de plus de 100 cm², sur le devant du maillot, et de plus de 200 cm², sur le dos du maillot. De plus, il est recommandé que toute publicité présente sur les équipements ne comporte qu'une seule couleur.

ARTICLE 22. DEVANT DU MAILLOT (*CF. ANNEXE 1*)

Le sigle Synerglace Ligue Magnus doit figurer sur la partie haute centrale, sous le col, sur une surface minimum de 5 cm de hauteur par 10 cm de largeur. Nul autre signe distinctif ne peut se trouver à moins de 3 cm du sigle Synerglace Ligue Magnus.

La publicité de partenaires privés ou publics est autorisée sur le devant du maillot.

Le positionnement des logos sur l'avant du maillot des joueurs doit respecter l'une des deux options proposées ci-dessous :

Option A :

Le logo du club : emplacement n°1 est situé sur une surface maximum de 30 cm de hauteur par 40 cm de largeur. Nul autre signe distinctif ne peut se trouver à moins de 3cm du logo du club. Seul le sigle A ou C peut apparaître au-dessus du logo.
La publicité de partenaires privés ou publics au maximum (hors signature équipementier), y est autorisée :

- Emplacement n°2 : logo sur une surface maximum de 20cm de hauteur par 40 cm de largeur ;
- Emplacements n°3 et 4 : logo sur une surface maximum de 15 cm de hauteur par 15 cm de largeur par emplacement.

Option B :

- Emplacements n°1a et 1b : deux logos (dont le logo du club) sur une surface totale maximum de 30 cm de hauteur par 40 cm de largeur. Il doit y avoir une harmonie entre les deux logos. Le club peut choisir de positionner son logo sur l'emplacement 1a ou 1b à sa convenance ;
- Emplacements n°2a et 2b : deux logos sur une surface maximum de 20 cm de hauteur par 40 cm de largeur par emplacement. Il doit y avoir une harmonie entre les deux logos ;
- Emplacements n°3 et 4 : logo sur une surface maximum de 15 cm de hauteur par 15 cm de largeur par emplacement ;

- Emplacements n°8 : logo sur une surface maximum de 12 cm de hauteur par 40 cm de largeur ;
- Emplacements n°9 a et 9b : deux logos sur une surface totale maximum de 12 cm de hauteur par 40 cm de largeur. Il doit y avoir une harmonie entre les deux logos.

La FFHG se réserve le droit de ne pas valider la tenue du club si les éléments cités plus haut ne sont pas respectés.

ARTICLE 23. LES MANCHES DU MAILLOT (*CF. ANNEXE 1*)

Le numéro du joueur doit être visible sur les deux manches, côté extérieur, juste en dessous du coude. Le numéro doit faire 10 cm de haut.

Nul autre signe distinctif ne peut se trouver à moins de 5 cm du numéro du joueur.

Les choix de la couleur et de la typographie sont laissés à l'appréciation du club, à condition de présenter une parfaite lisibilité et une parfaite visibilité par rapport à la couleur des tenues. La couleur du numéro doit être foncée pour le jeu de tenue clair et claire pour le jeu de tenue foncé. Les caractères utilisés pour le numéro doivent être pleins.

La publicité de partenaires privés ou publics est autorisée sur les manches du maillot.

Le positionnement des logos sur les manches du maillot des joueurs doit respecter l'une des deux options proposées ci-dessous :

Option A :

- Emplacement n°5 : logo en miroir sur chaque épaule, sur une surface maximum de 12 cm de hauteur par 40 cm de largeur ;
- Emplacements n°6 et 7 : logo sur une surface maximum de 12 cm de hauteur par 12 cm de largeur par emplacement.

Option B :

- Emplacements n°5a et 5b et 5a et 5c : logos une surface maximum de 12 cm de hauteur par 40 cm de largeur pour chaque emplacement (5a et 5b) et (5a et 5c). Les deux logos 5a doivent être identique mais les logos 5b et 5c peuvent être différents. Les emplacement 5b et 5c peuvent être utilisés pour apposer le logo du Club ;
- Emplacements n°6 et 7 : logo sur une surface maximum de 12 cm de hauteur par 12 cm de largeur par emplacement.

La FFHG se réserve le droit de ne pas valider la tenue du club si les éléments cités plus haut ne sont pas respectés.

ARTICLE 24. ARRIERE DU MAILLOT (*CF. ANNEXE 2*)

Le numéro du joueur doit être centré, et fera entre 25 et 30 cm de haut. Nul autre signe distinctif ne peut se trouver à moins de 3 cm du numéro du joueur.

Les choix de la couleur et de la typographie sont laissés à l'appréciation du club, à condition de présenter une parfaite lisibilité et une parfaite visibilité par rapport à la couleur des tenues. La couleur du numéro doit être foncée pour le jeu de tenues claires et claire pour le jeu de tenues foncées. Les caractères utilisés pour le numéro doivent être pleins.

Obligation de faire figurer le nom du joueur au-dessus du numéro sur une hauteur comprise entre 7 et 10 cm.

En cas de changement de joueur, il est autorisé de recouvrir le nom par un dispositif provisoire. Cependant, cette autorisation n'est provisoire que pour une semaine. En cas de nécessité, le club devra procéder à un nouveau marquage, chaque club devant disposer de maillots de réserve en quantités suffisantes.

La couleur du nom doit être foncée pour le jeu de tenues claires et claire pour le jeu de tenues foncées

(couleur identique à celle du numéro). Les lettres utilisées pour le nom du joueur doivent être pleines. Il est donc interdit d'inscrire le nom du joueur avec des caractères dessinant uniquement le contour des lettres.

Pour tout nouveau joueur qualifié, le club doit préparer un maillot avec le marquage de son nom, au plus tard une semaine après sa qualification. Si ce joueur devait participer à un match avant ce délai d'une semaine et si son maillot nominatif n'a pas pu être préparé, le joueur devra jouer avec un maillot vierge de tout nom.

La publicité de partenaires privés ou publics est autorisée sur l'arrière du maillot.

Le positionnement des logos sur l'arrière du maillot des joueurs doit respecter l'une des deux options proposées ci-dessous :

Option A :

- Emplacements n°8 et 9 : logo sur une surface maximum de 12 cm de hauteur par 40 cm de largeur par emplacement.

Option B :

- Emplacement n°8 : logo sur une surface maximum de 12 cm de hauteur par 40 cm de largeur.
- Emplacements n°9a et 9b : deux logos sur une surface totale maximum de 12 cm de hauteur par 40 cm de largeur. Il doit y avoir une harmonie entre les deux logos.

La FFHG se réserve le droit de ne pas valider la tenue du club si les éléments cités plus haut ne sont pas respectés.

ARTICLE 25. DEVANT DE LA CULOTTE *(CF. ANNEXE 3)*

La publicité y est autorisée sur la jambe gauche avant (emplacement 10) et sur la jambe droite avant (emplacement 11) sur une surface maximale de 21 cm de hauteur par 21 cm de largeur chacune.

La publicité est également autorisée sur le côté de la jambe gauche sur la jambe droite (deux emplacements 12). Sur chaque côté, le logo devra respecter une surface maximale de 30 cm de hauteur par 14 cm de largeur. Les publicités sur les deux emplacements 12 doivent être identiques.

ARTICLE 26. ARRIERE DE LA CULOTTE (*CF. ANNEXE 4*)

La publicité y est autorisée sur la jambe gauche arrière (emplacement 13) et sur la jambe droite arrière (emplacement 14) sur une surface maximale de 21 cm de hauteur par 21 cm de largeur chacune.

La publicité est autorisée également sur le haut de l'arrière de la culotte (emplacement 15), sur une surface maximale de 11 cm de hauteur par 42 cm de largeur.

ARTICLE 27. LES BAS (CF. ANNEXE 5)

La publicité est autorisée sur les bas :

- Genoux : Aucun marquage n'est autorisé sur cet emplacement sauf en ce qui concerne le logo du club et le numéro du joueur.
- Jambe **:** Aucun marquage n'est autorisé sur cet emplacement sauf en ce qui concerne le logo du club et le numéro du joueur.
- Tibia **:** La présence d'un même sur chaque tibia est autorisé (emplacements 16) sur une surface maximum de 18 cm de hauteur par 18 cm de largeur.

ARTICLE 28. LE CASQUE (CF. ANNEXE 6)

À l'exception du gardien de but, tous les joueurs doivent avoir un casque de marque et de couleur identique

et ayant le même marquage, à l'exception du Top Scorer de chaque équipe (support préempté par la FFHG pour ses partenaires) conformément aux articles 28, 32 et 34 du présent règlement.

Il est permis d'apposer sur les deux côtés du casque, le logo de l'équipementier (par ex. Bauer, CCM, etc...) d'une taille maximale de 20 cm².

Le numéro du joueur doit être indiqué à l'arrière du casque. Ce numéro doit être d'une hauteur de 5 cm.

La publicité d'un seul partenaire privé ou public maximum, est autorisée sur le casque.

- Devant : Un insigne de marque ou un graphisme sur la partie frontale, d'une surface maximale de 80 cm²
- Côtés : Un insigne de marque ou un graphisme des deux côtés, d'une surface maximale de 150 cm² chacun ; les supports publicitaires doivent être identiques des deux côtés du casque.

ARTICLE 29. PATINS

Il n'existe pas de règle particulière liée à la publicité concernant les patins.

ARTICLE 30. LES EQUIPEMENTS DU GARDIEN DE BUT

Le marquage publicitaire est autorisé sur les jambières du gardien.

Sur les équipements communs au gardien et aux joueurs de champ (maillot, culotte, etc.), la FFHG accepte que le gardien ait des partenaires différents à ceux des joueurs de champ. Cependant, les emplacements publicitaires et les couleurs des équipements doivent être identiques à ceux des joueurs de champ et respecter les règles établies pour chaque emplacement (comme stipulé sur les articles correspondants).

ARTICLE 31. LES TENUES D'ECHAUFFEMENT

Le sigle Synerglace Ligue Magnus doit figurer sur la partie haute centrale, sous le col, sur une surface minimum de 5 cm de hauteur par 10 cm de largeur. Nul autre signe distinctif ne peut se trouver à moins de 3 cm du sigle Synerglace Ligue Magnus. La publicité est autorisée et les emplacements y sont libres.

ARTICLE 32. LA VISIBILITE

Sur l'ensemble des matchs de la Synerglace Ligue Magnus, la FFHG préempte des supports pour sa propre communication ou pour ses partenaires.

Les supports préemptés sont les suivants :

- Un panneau de 4 m de longueur situé sur le côté droit de la ligne médiane - face caméras TV (Sens de captation par patinoire : *liste à définir en fonction des clubs engagés*). Le club doit faire son affaire afin que ce panneau soit placé en face de la caméra TV principale, notamment en cas de diffusion sur une chaîne de télévision.
- Le casque Top Scorer : il est porté par le meilleur buteur, parmi les joueurs inscrits sur la feuille de match de chaque rencontre de Synerglace Ligue Magnus. Pour le premier match de la saison régulière, le porteur du casque Top Scorer est désigné librement pas son club ; pour le premier match des phases finales, le porteur du casque Top Scorer est le meilleur buteur de la saison régulière parmi les joueurs figurant sur la feuille de match.
- Les marquages sous la glace (emplacements 13 et 14 de l'article 12) pour un ou plusieurs partenaires de la FFHG.

L'ensemble des supports et autres droits sont préemptés pour l'ensemble de la saison régulière, les play-offs, les play-down et les finales de la Synerglace Ligue Magnus.

Concernant le premier support préempté cité, il est précisé que, au plus tard la veille du premier match de championnat de Synerglace Ligue Magnus, les clubs engagés en Synerglace Ligue Magnus devront déclarer, au moyen d'un courriel officiel envoyé depuis leur adresse mail générique à championnats@ffhg.eu, être en conformité, ou pas, avec la règlementation fédérale eu égard aux supports préemptés par la fédération.

Concernant le dernier support préempté cité, il est précisé que chaque équipe de Synerglace Ligue Magnus sera dotée annuellement d'un lot d'autocollants Top Scorer apposés selon l'annexe 7 du présent règlement. Il est précisé que la marque, la couleur et la taille du casque sont laissés au choix du club.

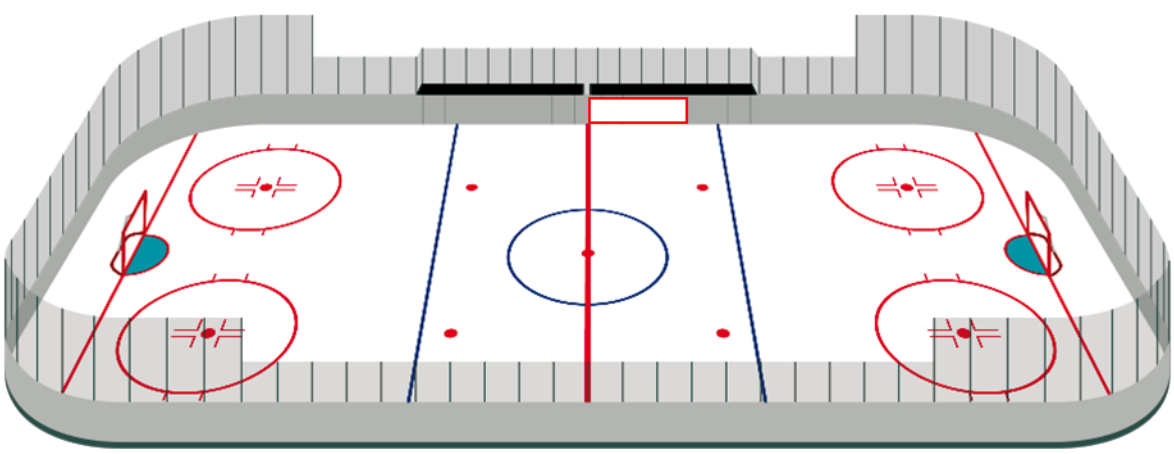
En cas de non-respect des dispositions relatives aux supports préemptés, les contrevenants s'exposent aux sanctions prévues à l'annexe 8 du présent règlement.

En début de saison, la FFHG s'engage à communiquer à chaque club la liste des partenaires de la Synerglace Ligue Magnus et les secteurs d'activités correspondants.

En cas de signature d'un partenariat en cours de saison, la FFHG s'engage à en informer immédiatement les clubs.

Les éléments techniques seront fournis par la FFHG.

Un dispositif LED sur la surface préemptée est possible après validation de la Commission équipements.



ARTICLE 33. LES RELATIONS PUBLIQUES

Pour tout match de Synerglace Ligue Magnus, chaque club doit réserver pour l'ensemble des partenaires de la Synerglace Ligue Magnus, un maximum de six places VIP groupées et de dix places grand public, situées au centre de la tribune, face au panneau préempté par la FFHG (c'est-à-dire que les sièges se situent du même côté que la caméra centrale). Si un club propose plusieurs gammes de prestations, le club s'engage à proposer la meilleure de ses prestations aux partenaires de la Synerglace Ligue Magnus. La FFHG s'engage à communiquer à chaque club le nombre de partenaires bénéficiant de ces invitations en respectant un délai minimum de 3 jours pour les matchs de saison régulière et un délai minimum de 24h pour les matchs de play-offs, play-down et les finales de la Synerglace Ligue Magnus.

En fonction de l'évolution des discussions avec de potentiels partenaires, la façon de prendre en charge les coûts de prestation d'hospitalité sera discutée lors d'une réunion ultérieure.

ARTICLE 34. LES DROITS PROMOTIONNELS

La FFHG autorise les partenaires du championnat Synerglace Ligue Magnus à utiliser un ou plusieurs logos de clubs pour sa communication ou pour des besoins commerciaux, à condition que le ou les logos des clubs utilisés soi(en)t accompagné(s) du logo Synerglace Ligue Magnus. La FFHG informera les clubs des accords qui seront contractés avec les partenaires.

La FFHG autorise les partenaires du championnat Synerglace Ligue Magnus à utiliser le visuel d'au moins trois joueurs du championnat, que ce soit des joueurs du même club ou de clubs différents pour sa communication ou pour des besoins commerciaux à condition que le visuel soit accompagné du logo Synerglace Ligue Magnus (ou du marqueur Synerglace Ligue Magnus). La FFHG informera les clubs des accords qui seront contractés avec les partenaires.

Les clubs s'engagent à mettre à disposition au moins trois de leurs joueurs pour la mise en place d'opérations commerciales d'un partenaire de la Synerglace Ligue Magnus, même si le partenaire Synerglace Ligue Magnus est un concurrent direct d'un des partenaires des clubs. La FFHG s'engage à ne pas faire plus de trois demandes de mise à disposition des joueurs par club et par saison. Cette mise à disposition devra respecter les contraintes sportives du club.

Les clubs s'engagent à laisser distribuer ou à distribuer des objets promotionnels à l'intérieur de la patinoire. Même si le partenaire Synerglace Ligue Magnus est un concurrent direct d'un des partenaires des clubs. La FFHG s'engage à ne pas faire plus de trois distributions par club et par saison.

Les clubs s'engagent à laisser un emplacement dans la patinoire et dans un lieu à forte fréquentation, pour l'installation d'un stand commercial de l'un des partenaires de la Synerglace Ligue Magnus. Le club s'engage à fournir *a minima* une table, des chaises et un accès électrique.

Les clubs s'engagent à laisser un tiers-temps de libre pour que l'un des partenaires Synerglace Ligue Magnus puisse faire une animation sur la glace, même si le partenaire Synerglace Ligue Magnus est un concurrent direct d'un des partenaires des clubs. La FFHG s'engage à ne pas faire plus de trois animations par club et par saison.

Les clubs s'engagent à faire figurer sur l'ensemble de leurs supports de communication un bloc marque Synerglace Ligue Magnus comprenant le logo Synerglace Ligue Magnus (ou le marqueur Synerglace Ligue Magnus) et les logos des partenaires Synerglace Ligue Magnus, même si les partenaires Synerglace Ligue Magnus sont en concurrence directe avec l'un des partenaires des clubs.

Les clubs s'engagent à ne pas commercialiser le produit "TOP SCORER", qui désigne le meilleur buteur de chaque équipe. La FFHG se garde le droit de commercialiser ce produit à un partenaire national, même si le partenaire Synerglace Ligue Magnus est un concurrent direct d'un des partenaires des clubs.

Les clubs s'engagent à diffuser une annonce sonore ou à faire lire par leur speaker un message publicitaire des partenaires de la Synerglace Ligue Magnus même si ces derniers sont en concurrence directe avec l'un des partenaires des clubs. La bande sonore ou le texte devra être diffusé/lu trios fois dans le match, avant chaque mise/remise en jeu (avant match et à chaque pause entre les tiers-temps)

La FFHG se réserve le droit de décerner des trophées spécifiques (exemple : meilleur joueur du mois, etc.). La remise du trophée se fait juste avant le coup d'envoi du match ou juste après la fin du match et peut être parrainée par l'un des partenaires Synerglace Ligue Magnus, même si les partenaires Synerglace Ligue Magnus sont en

concurrence directe avec l'un des partenaires des clubs.

Les clubs devront relayer, sur les réseaux sociaux, les communications de la FFHG relatives aux TOP SCORER (classement par exemple).

CHAPITRE VI - DISPOSITIONS DIVERSES

ARTICLE 35. MERCHANDISING

La FFHG se laisse le droit de commercialiser une gamme de produits Synerglace Ligue Magnus.

Ces produits pourront reprendre simultanément l'ensemble des logos de la Synerglace Ligue Magnus.

Chaque produit dérivé de club doit impérativement intégrer le logo Synerglace Ligue Magnus sur une surface minimum de 10% de la taille de produit.

Un BAT de chacun de vos produits devra être envoyé à l'adresse suivante : contacts@ffhg.eu

En revanche, les clubs ne peuvent pas commercialiser des produits qui présentent uniquement le logo Synerglace Ligue Magnus, ou des produits avec l'ensemble des logos des clubs de la Synerglace Ligue Magnus sauf autorisation de la FFHG.

ARTICLE 36. LES RENCONTRES DIFFUSEES

Le club recevant devra réserver le meilleur accueil au personnel du partenaire télévisuel et lui permettra l'installation de son matériel dans les meilleures conditions afin de faciliter la production des images de matchs. Cela concerne les réalisateurs, techniciens, journalistes, car régie, ainsi que les emplacements des caméras et techniciens.

Cette obligation comprend la réservation d'emplacements nécessaires aux caméras pour une diffusion de qualité, aux installations annexes, aux prises de son, aux places des commentateurs dans les tribunes et au bord du terrain lors d'interviews d'avant et d'après-matchs.

Le club recevant s'engage :

- À disposer de l'éclairage minimum demandé par le diffuseur officiel ;
- À mener des actions de promotion et de communication afin de présenter une salle pleine ;
- À accueillir les réalisateurs, techniciens et journalistes de la télévision dans les meilleures conditions le jour du match. Un numéro de téléphone portable de la personne chargée de leur accueil devra être communiqué à la FFHG trois jours avant le match concerné ;
- À fournir au personnel de la télévision des accréditations permettant d'exercer leurs missions sans difficulté ;
- À mettre à disposition des techniciens, une personne chargée d'assister ces derniers dans la préparation de la salle ;
- À mettre à disposition des journalistes de la télévision une personne compétente pour la prise de statistiques qui seront données à l'antenne à la fin de chaque match ;
- À ce qu'aucun élément extérieur n'empêche la visibilité de la panneautique autour du terrain ;
- A disposer le panneau préempté par la FFHG en face de la caméra principale.

ARTICLE 37. OBLIGATIONS DES CLUBS EN MATIERE DE PHOTOS

1.1. En début de saison, chaque club devra envoyer à la FFHG une photo d'équipe (format JPEG, haute définition) sans logo de partenaire, avec l'ensemble des joueurs et le staff technique. Sur cette photo, tous les joueurs devront être en tenue de match et avoir une tenue d'une couleur identique.

Chaque club devra également envoyer une photo portrait ou buste (format JPEG haute définition) sans logo de partenaire, de chaque joueur en tenue de match, du président, et du staff technique. Ces photos devront être libres de droit.

Enfin, à l'issue de la troisième journée jouée à domicile, chaque club devra fournir à la FFHG une photo libre de droit de chaque joueur entré en jeu et en action de jeu.

1.2. Pour chaque nouveau joueur arrivant en cours de saison, le club devra fournir à la FFHG une photo portrait ou buste (JPEG haute définition) sans logo de partenaire, et une photo en action de jeu, libres de droits.

1.3. La FFHG se laisse le droit de prendre des photos des sites internet des clubs pour illustrer les articles rédigés sur ses propres supports.

1.4. Environ deux mois avant la fin de chaque saison, chaque club devra envoyer à la FFHG une photo des supports de visibilité des partenaires de la FFHG (format JPEG, haute définition) : maillot, panneaux, arbitres, casque TOP Scorer, exemple de visuels print et digitaux.

ARTICLE 38. OBLIGATIONS VIS-A-VIS DE LA PRESSE

Afin d'aider les clubs dans leur médiatisation et celle de leurs joueurs, chaque club a l'obligation de présenter devant les journalistes le coach et un joueur a minima. Cette obligation est valable pour le club recevant et pour le club visiteur.

La présentation devant les journalistes doit se faire devant le mur d'interview du présent cahier des charges.

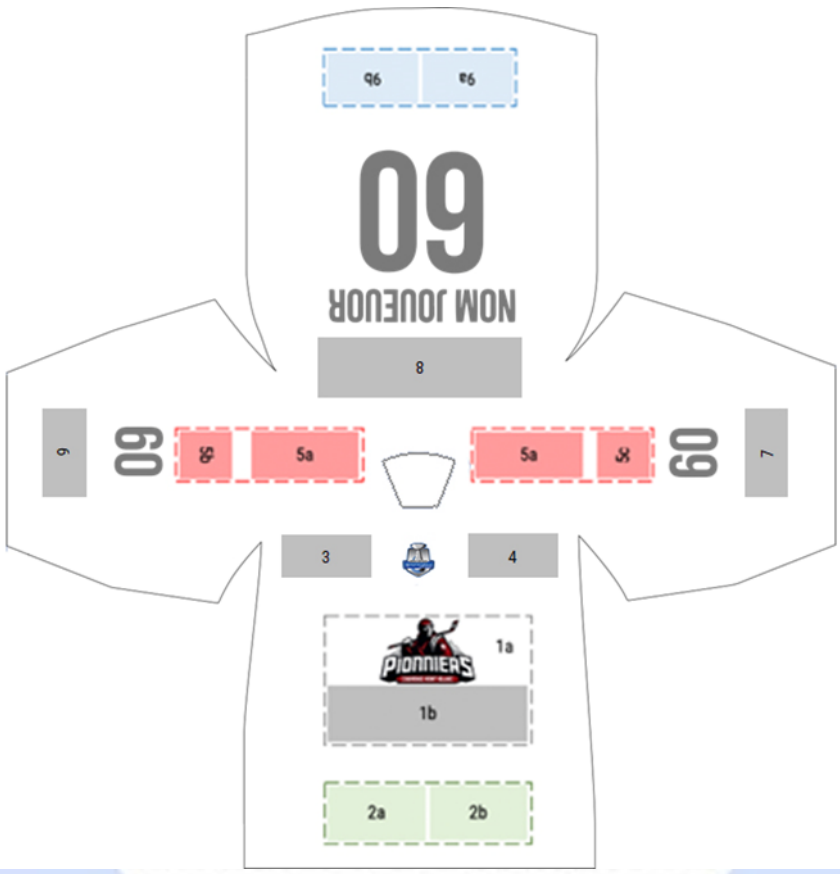
Ces interviews obligatoires doivent intervenir au maximum 20 minutes après la fin du match dans l'ordre suivant :

1. coach extérieur
2. joueur extérieur
3. joueur domicile
4. coach domicile

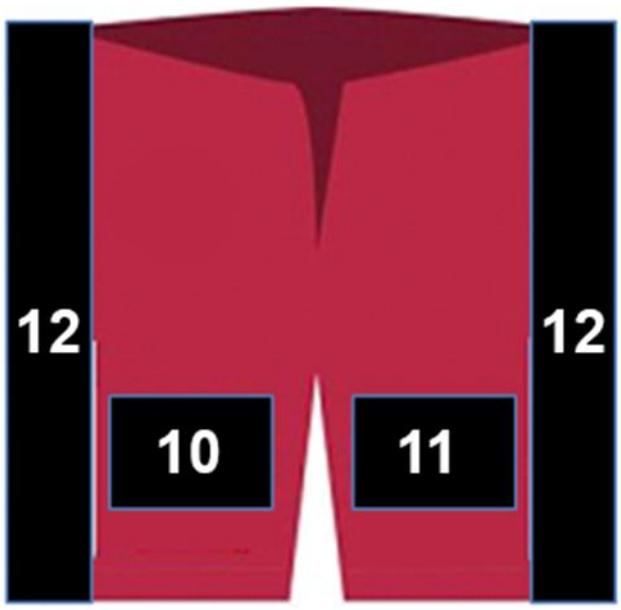
L'objectif étant de libérer au plus vite le club visiteur qui fait le déplacement.

ANNEXE 1 – CHARTE GRAPHIQUE DES TENUES – MAILLOT OPTION 1

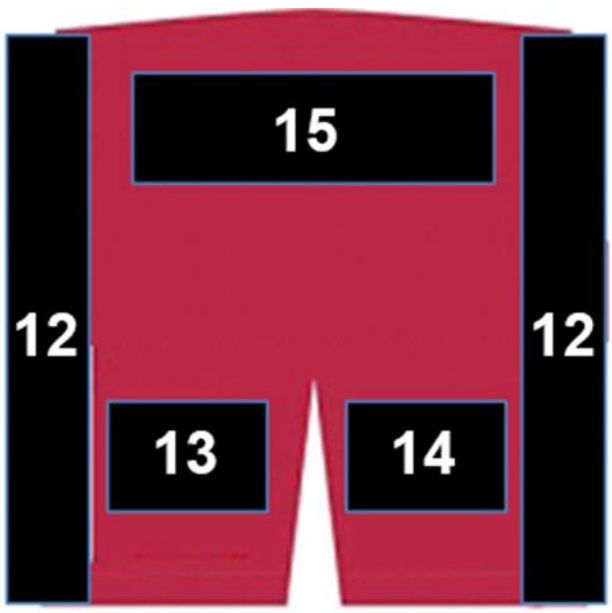
ANNEXE 2 – CHARTE GRAPHIQUE DES TENUES – MAILLOT OPTION 2



ANNEXE 3 – CHARTE GRAPHIQUE DES TENUES – DEVANT DE LA CULOTTE



ANNEXE 4 – CHARTE GRAPHIQUE DES TENUES – DOS DE CULOTTE



ANNEXE 5 – CHARTE GRAPHIQUE DES TENUES – BAS

ANNEXE 6 – CHARTE GRAPHIQUE DES TENUES – CASQUE

ANNEXE 7 – CHARTE GRAPHIQUE DU CASQUE TOP SCORER (PRÉEMPTÉ PAR LA FFHG)

La FFHG fournira plusieurs jeux d'autocollants pour le casque TOP SCORER comprenant :

- 1 autocollant moussé SYNERGLACE à disposer sur le devant du Casque TOP SCORER
- 3 autocollants TOP SCORER à disposer à gauche, à droite et à l'arrière du casque TOP SCORER

Les clubs restent libres du choix du modèle, de la marque et de la couleur du casque TOP SCORER.

ANNEXE 8 – BAREME DES SANCTIONS EN CAS DE NON-RESPECT DES DISPOSITIONS RELATIVES AUX SUPPORTS PREEMPTES PAR LA FFHG

Les infractions mentionnées au tableau ci-après relèvent de la compétence du bureau directeur de la FFHG. Ce dernier sera saisi sur la base d'un rapport d'arbitre pour toute infraction relative au Top Scorer, ou sur le fondement de la déclaration, d'une fausse déclaration ou d'une omission de déclaration concernant le rond central et la balustrade, conformément aux dispositions prévues à l'Article 0 du présent règlement.

Les décisions prises sur le fondement de la présente annexe peuvent faire l'objet d'un appel devant la commission fédérale d'appel dans les conditions prévues à l'article 14 du règlement disciplinaire général.

En cas de non-respect d'une sanction ou de ses modalités d'application, le bureau directeur de la FFHG est compétent pour constater ce non-respect et décider l'application d'une nouvelle sanction pouvant aller jusqu'au doublement de la sanction initiale.

TABLEAU DES SANCTIONS

Numéro de l'infraction	Support préempté concerné	Sanctions pécuniaires	Sanctions sportives	Dispositions supplémentaires
1	Rond central		• -1 point au classement de l'équipe du club fautif, par infraction constatée la première saison	• Interdiction d'engagement en Synerglace Ligue Magnus si un club fautif la saison précédente se trouve toujours en infraction la saison suivante. • Interdiction temporaire de retransmission télévisuelle tant que le club se trouve en infraction
2	Panneau de 4 M sur balustrade	• 1 000,00 € pour la 1ère infraction constatée • 8 000,00 € pour la 2ème infraction constatée dans la limite de 8 000,00 € par saison, imputable au club fautif		
3	Casque TOP SCORER	• 500,00 € par infraction constatée, imputable au joueur Top Scorer fautif figurant sur la feuille de match		**Nota :** constat par un arbitre avec rédaction obligatoire d'un rapport d'incident.

CAHIER DES CHARGES RELATIF A L'ORGANISATION DES RENCONTRES DE LA SYNERGLACE LIGUE MAGNUS

ARTICLE 1. OBJET

Ce cahier des charges a pour objet de réglementer l'organisation des rencontres de la Synerglace Ligue Magnus.

ARTICLE 2. HORAIRES DES MATCHS

Sauf dérogation spéciale et écrite de la FFHG, les matchs de championnat de France de Synerglace Ligue Magnus doivent débuter au plus tard à 20H30.

Sauf dérogation spéciale et écrite de la FFHG, les matchs de saison régulière de championnat de France de Synerglace Ligue Magnus se déroulent le mardi, vendredi et dimanche.

ARTICLE 3. PROTOCOLE

Un protocole de match reprenant la chronologie d'avant, pendant et d'après match doit être transmis à l'équipe visiteuse, à qui il s'impose, à son arrivée.

Le protocole de match est également transmis, à leur arrivée, aux arbitres et, le cas échéant, au délégué de match.

- H-60 Ouverture des portes au public
- H-55 Surfaçage
- H-40 Echauffement
- H-20 Surfaçage
- H-15 Présentation du match
- H-10 Animations : OUI ou NON
- H-05 Entrée des arbitres
- H-04 Présentations de l'équipe A
- H-03 Présentation de l'équipe B
- H-02 « Marseillaise » (version de 1'00)
- H-01 Coup d'envoi sponsors : OUI ou NON
- H-00 Coup d'envoi du match
- Fin du match : élection de meilleurs joueurs de chaque équipe : OUI ou NON
- Interview d'après match

Sauf exception validée par la FFHG en amont, la mise en jeu doit avoir lieu à l'heure prévue. Les arbitres informent la FFHG (championnats@ffhg.eu) de tout retard au coup d'envoi.

ARTICLE 4. TIERS TEMPS

En Synerglace Ligue Magnus, la durée des tiers temps est de 17 minutes.

ARTICLE 5. SECURITE DES ARBITRES ET DE L'EQUIPE VISITEUSE

Durant la présence des arbitres dans l'enceinte de la patinoire, dans un créneau d'1H30 avant le coup d'envoi et d'1H30 après la fin du match, les organisateurs sont tenus d'assurer la sécurité des arbitres et des superviseurs, tant pour leur intégrité physique que pour leurs biens, vis-à-vis de tout agresseur.

Les organisateurs (club d'accueil) devront prendre les mesures qui leur paraîtront nécessaires, notamment l'appel des forces de police.

Les mêmes mesures seront prises pour la protection de l'équipe visiteuse.

Les clubs doivent respecter la règlementation concernant la sécurité des manifestations sportives organisées (interdiction des projectiles, fusées ou artifices, symboles rappelant une idéologie raciste, sexiste ou xénophobe, provocation à la haine ou à la violence, état d'ivresse, etc.) telle que fixée par le Code du sport et le Code de la santé publique (règles en matière de vente d'alcool et de tabagisme).

ARTICLE 6. MEDICAL

À l'entraînement comme durant le match, l'infirmerie de la patinoire doit être accessible. Il en est de même pour une ligne téléphonique d'appel d'urgence.

La liste de l'équipement nécessaire minimum de premiers soins est disponible auprès de la commission médicale fédérale.

La présence effective durant toute la durée de la rencontre d'un médecin dans l'enceinte de la patinoire est impérative.

Obligation est faite, pour tous les matchs de Synerglace Ligue Magnus, d'avoir une trousse d'urgence conforme à la directive « infirmerie du hockey sur glace » à disposition des équipes.

Pendant les périodes de jeu, le médecin doit se tenir entre les deux bancs des équipes. Pendant les pauses, entre les tiers, il doit rester à proximité des vestiaires des équipes.

ARTICLE 7. CONTROLES ANTIDOPAGE

Un contrôle antidopage, voire antialcoolique, pourra être effectué lors de tout match ou entraînement dans les conditions fixées par le Code du sport.

L'infirmerie de la patinoire, dûment équipée pour ce type de contrôle, devra être mise à la disposition du médecin désigné et du délégué fédéral pour la durée nécessaire au contrôle.

Conformément aux articles R. 232-42 et suivants du Code du sport, des escortes devront être formées et mises à la disposition des personnes chargées des contrôles.

ARTICLE 8. VESTIAIRES

8.1. Vestiaire(s) mis à la disposition de l'équipe visiteuse

Un représentant du club devra être présent à l'arrivée des équipes afin de faciliter l'accès aux vestiaires.

L'équipe visiteuse se doit de donner son horaire d'arrivée et les changements possibles au moins :

- 96 H avant une rencontre de saison régulière ;
- 48 H avant une rencontre de série finale.

Le club recevant doit mettre à disposition le plus grand vestiaire disponible autre que celui déjà attribué à son équipe senior. La mise à disposition d'un 2ème vestiaire, dès lors que le 1er serait de trop petite taille, est préconisée.

Le vestiaire mis à disposition de l'équipe visiteuse doit :

- être en bon état,

- ne pas être encombré,
- être équipé de douches et de bancs,
- être équipé d'un WC (ou, à défaut, que des WC soient accessibles à proximité immédiate),
- être équipé d'une aération,
- être équipé d'un chauffage en état de fonctionnement,
- contenir des tables,
- contenir 24 bouteilles d'eau de 1,5 L.

L'accès au vestiaire des équipes doit être possible au minimum de 2H30 avant le début de la rencontre.

Au-delà d'une distance de 600 kilomètres entre les deux clubs, le club recevant est tenu de mettre à disposition l'accès au vestiaire visiteur à partir de 9H30 le jour de la rencontre. Le club visiteur est tenu de prévenir de ce besoin au moins :

- 96 H avant une rencontre de saison régulière,
- 48 H avant une rencontre de série finale.

Ce(s) vestiaire(s) doive(nt) être exclusivement mis à la disposition de l'équipe visiteuse.

Lorsque deux rencontres se déroulent consécutivement sur deux jours, le(s) vestiaire(s) attribué(s) à l'équipe visiteuse doivent rester à sa disposition exclusive.

8.2. Vestiaire mis à la disposition des arbitres

Il est demandé qu'un référent « arbitres » soit présent 1H30 avant le coup d'envoi du match afin de les accueillir.

Le vestiaire mis à disposition de des arbitres doit :

- être en bon état,
- ne pas être encombré,
- être équipé de douches et de bancs ou de chaises suffisantes,
- être équipé d'un WC (ou, à défaut, que des WC soient accessibles à proximité immédiate),
- contenir au moins une bouteille d'eau de 1,5L par arbitre.

L'accès au vestiaire des arbitres est autorisé :

- au représentant de chaque équipe afin d'assister à la réunion d'avant match,
- au secrétaire de match avant et à la fin de la rencontre notamment afin d'apporter la feuille de match avec les licences,
- au délégué de match,
- et au trésorier pour régler les arbitres à l'issue du 1er tiers.

Personne d'autre n'est autorisé à y pénétrer s'il n'y a pas été expressément convié par les arbitres.

ARTICLE 9. ENTRAINEMENTS

Pour les entraînements de l'équipe visiteuse, le club recevant est tenu de mettre 40 palets à disposition.

<u>En saison régulière</u>, le club visiteur a la possibilité de faire une demande au club accueillant, au minimum 96H avant la rencontre, afin d'obtenir un créneau horaire (minimum 30 min.) d'entraînement sur glace le jour même du match.

Le club accueillant se doit :

- d'une part, de tout mettre en œuvre pour accéder favorablement à cette demande, quitte à partager le créneau horaire qui lui est attribué ;
- et d'autre, part de répondre dans un délai minimum de 72H avant le jour de la rencontre. A défaut de réponse dans le délai imparti, le bureau directeur de la FFHG peut infliger une sanction financière de 100€ au club accueillant.

<u>En période de phases finales</u>, le club visiteur a la possibilité de faire une demande au club accueillant, au minimum 48H avant la rencontre, afin d'obtenir un créneau horaire (de minimum 30 min.) d'entraînement sur glace le jour même du match.

Le club accueillant se doit :

- d'une part, de tout mettre en œuvre pour accéder favorablement à cette demande, quitte à partager le créneau horaire qui lui est attribué
- et d'autre part, de répondre dans un délai minimum de 36H avant le jour de la rencontre. A défaut de réponse dans le délai imparti, le bureau directeur peut infliger une sanction financière de 100€ au club accueillant.

En saison régulière comme en phases finales, le surfaçage est obligatoire avant l'entrainement de l'équipe visiteuse.

ARTICLE 10. GLACE

La glace sera surfacée avant le début de chaque période.

En cas de prolongation, il n'est pas procédé à un surfaçage de la glace.

En cas de séance de tirs au but, un surfaçage devra être opéré sur une bande large de 14 M allant du centre de la patinoire jusqu'au but où s'effectuent les tirs.

ARTICLE 11. ARBITRES EN FINALE

Pour la finale, le dispositif arbitral sera le suivant :

- 2 arbitres principaux
- 2 juges de ligne
- 2 juges de buts

ARTICLE 12. ARBITRAGE VIDEO

En cas de retransmission télévisuelle d'une rencontre de championnat (saison régulière ou phases finales) ou de coupe, les juges de but sont remplacés par un juge vidéo.

ARTICLE 13. ANIMATIONS

En dehors des arrêts de jeu, la sonorisation générale de la patinoire doit être réservée à l'usage exclusif des officiels de la table de marque et de la sécurité.

L'animation sonore diffusée par la sonorisation officielle est strictement interdite pendant les phases de jeu. Elle ne doit pas perturber le déroulement du jeu.

L'équipe accueillante doit veiller à ce que les commentaires des speakers restent neutres et conformes à la déontologie, à l'esprit du sport et à son éthique.

Toute animation organisée par le club recevant (opération peluche, etc.) ayant une incidence sur le déroulement du jeu doit faire l'objet d'une demande officielle à la FFHG afin d'en obtenir l'autorisation.

Les autres animations sont autorisées mais les délais de 20 minutes, entre l'échauffement et le début du match, et de 15 minutes entre les tiers, doivent impérativement être respectés.

Les klaxons à air comprimé et les sifflets sont interdits dans la patinoire.

ARTICLE 14. MASCOTTE

Le club visiteur est autorisé à se déplacer avec sa mascotte. Il doit prévenir 96H avant la rencontre le club recevant afin de définir les modalités de présence de la mascotte au cours de la rencontre.

ARTICLE 15. ELECTION DU MEILLEUR JOUEUR

Dans la mesure où l'élection du meilleur joueur du match est programmée, y compris pendant les séries finales, celle-ci doit figurer dans le protocole de match donné à l'équipe visiteuse à son arrivée.

ARTICLE 16. PRESSE – TV – RADIO

Les demandes d'accréditations sont à effectuer auprès du club recevant. Le club recevant est tenu de recevoir les journalistes dans de bonnes conditions avec des installations techniques adéquates (connexion internet, ligne téléphonique, etc…)

Le club recevant est tenu d'accueillir tout média détenteur d'une carte de presse qui a fait une demande d'accréditation préalable.

Le club adverse est tenu de faire les demandes d'accréditation pour le webmaster de son site officiel, son photographe et son responsable de la communication.

Un fichier « contact presse club » sera établi en début de saison pour être adressé à un grand nombre de médias afin de faciliter la communication avec les clubs.

ARTICLE 17. BILLETTERIE

Il n'est pas prévu d'entrée libre pour les supporters de l'équipe visiteuse.

Cependant, en saison régulière, le club organisateur doit, à la demande du club visiteur au moins 7 jours à l'avance, réserver des billets dans la limite de 10 % de la capacité d'accueil de la patinoire. La réservation doit être accompagnée du paiement des billets ou, à défaut, d'un document avec un bon pour accord pour le montant de l'achat des billets.

En série finale, le club recevant se doit d'informer le club visiteur du jour de l'ouverture de la billetterie et doit, pendant une durée de 24H, réserver des billets dans la limite de 10 % de la capacité d'accueil de la patinoire. La réservation doit être accompagnée du paiement des billets ou, à défaut, d'un document avec un bon pour accord pour le montant de l'achat des billets.

Avec les joueurs de l'équipe, seuls les six officiels d'équipe inscrits sur le bordereau de composition d'équipe, ont un accès libre. Les autres membres du staff du club visiteur doivent être en possession d'un billet.

ARTICLE 18. INVITATIONS – AUTORISATIONS D'ENTREE AUX MATCHS – PARKING

Tout club organisateur est tenu d'accorder au club adverse qui en fait la demande :

- 20 entrées libres (dirigeants et accompagnateurs) et
- 2 places VIP.

Si le club visiteur ne confirme pas la réservation de ces 22 places dans un délai de 2h avant le match, seules 5 entrées libres sont réservées.

Le club visiteur transmet au club recevant la liste des invitations en même temps que la feuille de joueurs et le bordereau de composition d'équipe. Cette liste doit comporter les noms des personnes qui récupèrent les invitations avec la précision du nom du joueur qui invite.

Il est attribué une invitation par arbitre.
Autant que faire se peut, l'organisateur met à disposition de chaque arbitre une place de parking sécurisé.

La FFHG est tenue d'informer le club recevant, par écrit et au moins 24H avant la rencontre, que des personnes représentantes fédérales (superviseur fédéral, superviseur des arbitres, personnes munies d'une carte fédérales, etc…) seront présentes lors du match. Le nombre de places assises nécessaires doit être précisé.

Lorsque la demande est formulée au moins une semaine avant le match, le club doit garantir une place assise déterminée, en tribune de presse ou équivalent, au superviseur des arbitres.

Le club est tenu de réserver une place assise au(x) délégué(s) de match.

ARTICLE 19. RESTAURATION ET HOTELS

L'équipe qui se déplace se doit de contacter les partenaires locaux. A cet effet, en début de saison une liste des hôtels et restaurants sera établi par les clubs et transmis à la FFHG pour en faire la synthèse et la transmettre à l'ensemble des clubs de la Synerglace Ligue Magnus.

ARTICLE 20. LESSIVE

En phases finales, le club accueillant est tenu de laver les tenues de matchs et d'entrainement de l'équipe visiteuse entre deux matchs à l'extérieur.

ARTICLE 21. ÉQUIPEMENTS

Les maillots des joueurs de Synerglace Ligue Magnus doivent être portés complètement en dehors des culottes et obligatoirement être correctement attachés avec des sangles par-dessus les culottes.

ARTICLE 22. RECLAMATION

Toute réclamation relative à l'application du cahier des charges, et dans le respect de l'ensemble de la réglementation fédérale, devra être formulée par un club de Synerglace Ligue Magnus ayant un intérêt direct à agir selon les modalités fixées à l'article 1.9. du règlement des activités sportives et être accompagnée de toutes pièces justificatives. La réclamation sera traitée par le bureau directeur.

ARTICLE 23. FANSEAT

Les clubs engagés en Synerglace Ligue Magnus doivent faciliter la retransmission des matchs sur Fanseat et respecter le cahier des charges relatifs à ces retransmissions.

REGLEMENT SUR LA QUALIFICATION DU JOUEUR ET DE L'ENTRAINEUR PRINCIPAL DE SYNERGLACE LIGUE MAGNUS

NOTA : Pour le présent règlement, le terme d'« *entraîneur* » est entendu comme celui d' « *entraîneur principal* » tel que défini à l'Article 9.

CHAPITRE I - PRINCIPES GENERAUX

SECTION 1. PRINCIPES GENERAUX

ARTICLE 1. OBJECTIFS

L'objectif du présent règlement est d'assurer l'équité, la régularité et l'équilibre du championnat de Synerglace Ligue Magnus, en garantissant que l'ensemble des clubs respectent les mêmes règles, de pérenniser la situation sociale des joueurs et des entraîneurs, de prévenir les contentieux sociaux et de réguler le championnat, notamment en termes de formation.

ARTICLE 2. OBLIGATION DE QUALIFICATION DES JOUEURS ET DES ENTRAINEURS DE SYNERGLACE LIGUE MAGNUS

Pour évoluer en Synerglace Ligue Magnus et figurer sur une feuille de match de cette division, ainsi que pour participer à un match de Coupe de France ou un match de compétitions internationales (*ex. CHL, Continental Cup*) pour un club évoluant en Synerglace Ligue Magnus, tout joueur doit être préalablement qualifié en tant que joueur de Synerglace Ligue Magnus (« *Joueur SLM »)* et tout entraîneur doit être préalablement qualifié en tant qu'*entraîneur principal* de Synerglace Ligue Magnus (« *Entraîneur SLM* ») par la FFHG selon l'un des statuts de *Joueur SLM* ou d'*entraîneur SLM* prévus à la Section 2. du présent chapitre, en application de la procédure de qualification prévue au CHAPITRE II -.

Dans l'hypothèse d'un match reporté, la qualification est appréciée selon la date à laquelle le match est reporté.

Tout violation de cette disposition est passible de sanctions prononcées par la Commission disciplinaire de première instance fédérale, à l'encontre du club, dans le respect des sanctions maximales suivantes :

- Sanction pécuniaire : 1000 € par match lorsqu'un joueur non qualifié apparaît sur la feuille de match ; 2000€ par match lorsqu'un entraîneur non qualifié apparaît sur la feuille de match ;
- Sanction sportive : Match perdu par forfait (score : 0-5) ; moins 1 point lorsque le match donne lieu à l'attribution de points de classement ; l'équipe adverse est désignée gagnante du match sur tapis vert (et obtient les points de classement correspondant à un match gagné dans le temps réglementaire le cas échéant) lorsqu'un joueur non qualifié apparaît sur la feuille de match.

Le joueur, l'entraîneur et/ou les dirigeants du club fautif sont également passibles de sanctions individuelles par la Commission disciplinaire de première instance fédérale.

Ces sanctions sont cumulables. Elles peuvent faire l'objet en tout ou partie d'un sursis, en application du règlement disciplinaire général. Elles peuvent faire l'objet d'un appel devant la Commission fédérale d'appel dans les conditions prévues à l'article 19 du règlement disciplinaire général.

ARTICLE 3. OBLIGATIONS PESANT SUR LES EFFECTIFS DES CLUBS DE SYNERGLACE LIGUE MAGNUS

Tout club évoluant en Synerglace Ligue Magnus doit avoir dans son effectif, au plus tard la veille du premier match de la saison à 12h00 et le 31 janvier à 12h00 :

- Au minimum douze (12) joueurs de champ qualifiés selon le statut de *Joueur professionnel* ;
- Au minimum deux (2) gardiens de but qualifiés selon le statut de *Joueur professionnel* ;
- Au minimum un (1) entraîneur qualifié selon le statut d'*Entraîneur principal* ;

Tout club évoluant en Synerglace Ligue Magnus peut avoir dans son effectif, tout au long de la saison :

- Au maximum deux (2) joueurs (de champ ou gardien de but) qualifiés selon le statut de *Joueur pluriactif*.

Tout violation de ces dispositions est passible de sanctions prononcées par la Commission disciplinaire de première instance fédérale, à l'encontre du club, dans le respect des sanctions maximales suivantes :

- Sanction pécuniaire : 1000 € par match lorsqu'un joueur non qualifié apparaît sur la feuille de match ; 2000 € par match lorsqu'un entraîneur non qualifié apparaît sur la feuille de match ;
- Sanction sportive : Match perdu par forfait (score : 0-5) ; moins 1 point lorsque le match donne lieu à l'attribution de points de classement ; l'équipe adverse est désignée gagnante du match sur tapis vert (et obtient les points de classement correspondant à un match gagné dans le temps réglementaire le cas échéant) lorsqu'un joueur non qualifié apparaît sur la feuille de match.

Le joueur, l'entraîneur et/ou les dirigeants du club fautif sont également passibles de sanctions individuelles par la Commission disciplinaire de première instance fédérale.

Le joueur, l'entraîneur et/ou les dirigeants du club fautif sont également passibles de sanctions individuelles par la Commission disciplinaire de première instance fédérale

Ces sanctions sont cumulables. Elles peuvent faire l'objet en tout ou partie d'un sursis, en application du règlement disciplinaire général. Elles peuvent faire l'objet d'un appel devant la Commission fédérale d'appel dans les conditions prévues à l'article 19 du règlement disciplinaire général.

Sur les quatre saisons à venir, ces obligations sur les effectifs des clubs de Synerglace Ligue Magnus vont évoluer comme mentionné ci-dessous :

	2023/2024	2024/2025	2025/2026
Nb min de joueurs « professionnels »	12 + 2	13 + 2	14 + 2
Nb min/max de joueurs « en formation »	*	*	*
Nb max de joueurs « pluriactifs »	2	0	0
Nb min d'« entraîneur principal »	1	1	1

ARTICLE 4. OBLIGATION DE COMMUNICATION DE TOUT DOCUMENT CONTRACTUEL

Quel que soit le statut sous lequel un joueur ou un entraîneur est qualifié ou souhaite être qualifié, les clubs évoluant en Synerglace Ligue Magnus ont l'obligation d'adresser au service juridique de la FFHG par courrier électronique, depuis l'adresse fédérale du club à l'adresse qualification@ffhg.eu, tout document contractuel conclu entre la société sportive (ou l'association sportive lorsque le club n'est pas encore constitué sous la forme d'une société) et un joueur ou un entraîneur dans un délai de quinze (15) jours suivant sa signature.

Tout document contractuel envoyé est enregistré à la FFHG dès sa réception. Le service juridique en accuse réception auprès du club par retour de courrier électronique, mentionnant le numéro d'enregistrement du document ; le joueur ou l'entraîneur est placé en copie de ce courrier électronique ; le document contractuel concerné est joint à cet envoi.

Cette obligation concerne tous les contrats de travail, avenants (dont les avenants de mise à disposition, notamment dans le cadre des Conventions club ferme), précontrats, ruptures de contrat, convention de formation et plus généralement tous les documents contractuels signés entre la société (ou l'association) et un joueur ou un entraîneur.

Il appartient à tout joueur ou entraîneur de Synerglace Ligue Magnus de s'assurer que tout document contractuel conclu avec son club est transmis par celui-ci dans un délai de quinze (15) jours suivant sa signature. Le joueur ou l'entraîneur doit s'assurer que les contrats et avenants homologués correspondent bien à ceux qu'il a signé. Le joueur ou l'entraîneur ayant conclu un document contractuel avec un club de Synerglace Ligue Magnus et n'ayant pas reçu confirmation de son enregistrement auprès de la FFHG dans le délai mentionné au premier alinéa du présent article doit saisir la Commission d'homologation et de qualification en adressant un courrier électronique à l'adresse qualification@ffhg.eu dans les plus brefs délais.

Toute violation de l'obligation de communication prévue au présent Article 4 est passible de sanctions prononcées par la Commission disciplinaire de première instance fédérale, en application des sanctions maximales suivantes :

Infraction	Sanctions envers le club	Sanctions envers le joueur ou l'entraîneur
Retard dans la transmission d'un document contractuel ne relevant pas de la procédure d'homologation	Pénalité financière de 1 000€	-
Retard dans la transmission d'un document contractuel relevant de la procédure d'homologation	Pénalité financière de 10 000€ Retrait de cinq (5) points au classement de la Synerglace Ligue Magnus	-
Non transmission d'un document contractuel ne relevant pas de la procédure d'homologation	Pénalité financière de 2 000€ Retrait de trois (3) points au classement de la Synerglace Ligue Magnus	Suspension de cinq (5) matchs
Non transmission d'un document contractuel relevant de la procédure d'homologation	Pénalité financière de 50 000€ Retrait de points au classement de la Synerglace Ligue Magnus Destitution de titre(s) Rétrogradation dans la division inférieure Interdiction de participer à une ou des compétition(s) la saison suivante	Suspension de trois (3) saisons Pénalité financière, dans la limite prévue à l'article 22.3° du règlement disciplinaire général

Ces sanctions sont cumulables. Elles peuvent faire l'objet en tout ou partie d'un sursis, en application du règlement disciplinaire général. Elles peuvent faire l'objet d'un appel devant la Commission fédérale d'appel dans les conditions prévues à l'article 19 du règlement disciplinaire général.

Des sanctions disciplinaires peuvent également être prononcées à l'encontre des dirigeants du club fautif.

ARTICLE 5. COMPUTATION DES DELAIS

Pour l'application du présent règlement, les règles de computation des délais du Code de procédure civile sont applicables (*articles 640 à 642*).

Ainsi, lorsqu'un délai est exprimé en jours, celui de l'acte, de l'événement, de la décision ou de la notification qui le fait courir ne compte pas.

Tout délai expire le dernier jour à vingt-quatre heures.

Le délai qui expirerait normalement un samedi, un dimanche ou un jour férié ou chômé est prorogé jusqu'au premier jour ouvrable suivant.

Les jours ouvrés sont le lundi, mardi, mercredi, jeudi et vendredi lorsqu'il ne s'agit pas d'un jour férié ou chômé.

SECTION 2. STATUTS DE JOUEURS ET D'ENTRAINEURS DE SYNERGLACE LIGUE MAGNUS

ARTICLE 6. STATUT DU JOUEUR PROFESSIONNEL

Le Joueur de hockey sur glace professionnel, au sens du présent règlement, est titulaire d'un contrat de travail à durée déterminé à temps plein de joueur de hockey sur glace conclu avec une société sportive engagée en Synerglace Ligue Magnus (ou l'association sportive lorsque le club n'est pas encore constitué sous la forme d'une société) et homologué par la FFHG ; il est qualifié en tant que *Joueur professionnel* pour participer aux rencontres de Synerglace Ligue Magnus, ainsi qu'aux matchs de Coupe de France et de compétitions internationales, en application de la procédure prévue au CHAPITRE II - (*Qualification des joueurs et des entraîneurs de Synerglace Ligue Magnus*)

ARTICLE 7. STATUT DU JOUEUR EN FORMATION

Le Joueur de hockey sur glace en formation, au sens du présent règlement, est soit :

- Inscrit dans un centre de formation agréé d'un club professionnel de hockey sur glace, tel que défini à l'annexe AS-26 du règlement des activités sportives ;
- Inscrit dans un pôle espoirs, tel que défini à l'annexe AS-22 du règlement des activités sportives ;
- Joueur U23 ou plus jeune, qui a été inscrit dans un centre de formation agréé d'un club professionnel de hockey sur glace ou dans un pôle espoirs, qui est toujours licencié dans le club auquel est rattaché ce centre de formation ou pôle espoirs, sans avoir été licencié dans un autre club, en France ou à l'étranger, depuis qu'il est sorti du centre de formation ou du pôle espoirs ;
- Joueur U23 ou plus jeune, qui a évolué ou évolue (y compris sous forme de licence « bleue ») en catégorie U17 ou U20 pour son club.

Il est qualifié en tant que *Joueur en formation* pour participer aux rencontres de Synerglace Ligue Magnus, ainsi qu'aux matchs de Coupe de France et de compétitions internationales, en application de la procédure prévue au CHAPITRE II - (*Qualification des joueurs et des entraîneurs de Synerglace Ligue Magnus*).

À compter de la saison 2020/2021, un dispositif de circulation des jeunes joueurs, qui pourront conserver, à certaines conditions, le statut de « joueur en formation », sera mis en place.

ARTICLE 8. STATUT DU JOUEUR PLURIACTIF

Le Joueur de hockey sur glace pluriactif, au sens du présent règlement, est titulaire d'un contrat de travail à durée déterminé à temps partiel de joueur de hockey sur glace conclu avec une société sportive engagée en Synerglace Ligue Magnus (ou l'association sportive lorsque le club n'est pas encore constitué sous la forme d'une société) et homologué par la FFHG ; il est qualifié en tant que *Joueur pluriactif* pour participer aux rencontres de Synerglace Ligue Magnus, ainsi qu'aux matchs de Coupe de France et de compétitions internationales, en application de la procédure prévue au CHAPITRE II - (*Qualification des joueurs et des entraîneurs de Synerglace Ligue Magnus*).

ARTICLE 9. STATUT DE L'ENTRAINEUR PRINCIPAL

L'entraîneur principal de hockey sur glace, au sens du présent règlement, est titulaire d'un contrat de travail à durée déterminée spécifique à temps plein d'entraîneur principal de hockey sur glace conclu avec une société sportive engagée en Synerglace Ligue Magnus (ou l'association sportive lorsque le club n'est pas encore constitué sous la forme d'une société) et homologué par la FFHG ; il est qualifié en tant qu'entraîneur principal pour entraîner lors des rencontres de Synerglace Ligue Magnus, ainsi qu'aux matchs de Coupe de France et de compétitions internationales, en application de la procédure prévue au CHAPITRE II – (*Qualification des joueurs et des entraîneurs de Synerglace Ligue Magnus*).

SECTION 3. COMMISSION D'HOMOLOGATION ET DE QUALIFICATION

ARTICLE 10. COMPOSITION DE LA COMMISSION D'HOMOLOGATION ET DE QUALIFICATION

La Commission d'homologation et de qualification est composée de huit (8) membres désignés par le Comité directeur de la FFHG sur proposition :

- Du Bureau directeur de la FFHG (4 membres) ;
- De la Commission SLM de la FFHG (2 membres) ;
- De l'association des joueurs professionnels de hockey sur glace (2 membres).

Le Comité directeur désigne un Président de la Commission parmi les membres proposés par le Bureau directeur.

Les membres sont nommés en raison de leur compétence en matière de droit social, droit du sport, connaissances du sport professionnel et/ou du hockey sur glace.
La durée du mandat des membres de la Commission d'homologation et de qualification est de quatre (4) ans. Leur mandat expire au plus tard à la fin de la saison sportive au cours de laquelle les instances dirigeantes sont renouvelées.

Les membres de la Commission d'homologation et de qualification ne peuvent être liés, par une licence ou tout autre lien contractuel, à un club de Synerglace Ligue Magnus (*association support ou société sportive*) ni à un joueur ou à un entraîneur évoluant en Synerglace Ligue Magnus (*agents ou conseil par exemple*).

Les membres de la Commission d'homologation et de qualification se prononcent en toute indépendance et ne peuvent recevoir d'instruction. Ils sont astreints à une obligation de confidentialité pour les faits, actes et informations dont ils ont connaissance en raison de leurs fonctions.

Il ne peut être mis fin aux fonctions d'un membre en cours de mandat qu'en cas :

- D'empêchement définitif constaté par le Comité directeur de la FFHG ;
- Ou de démission ;
- Ou d'exclusion.

La méconnaissance des obligations d'indépendance et de confidentialité pesant sur lui constitue un motif d'exclusion du membre de la Commission d'homologation et de qualification par décision du Comité directeur de la FFHG, après que l'intéressé a été mis en mesure de s'expliquer.

En cas d'empêchement définitif, de démission ou d'exclusion d'un membre, un nouveau membre peut être désigné dans les mêmes conditions que son prédécesseur pour la durée du mandat restant à courir.

ARTICLE 11. COMPETENCES DE LA COMMISSION D'HOMOLOGATION ET DE QUALIFICATION

La Commission d'homologation et de qualification est compétente pour procéder, après transmission par le service juridique de la FFHG dans les cas prévus à l'Article 38 laissés à l'appréciation du service juridique, à l'homologation des contrats de travail des licenciés demandant à être qualifiés en tant que *Joueur Professionnel* ou *Joueur Pluriactif* ou *Entraineur Principal.*

La Commission d'homologation et de qualification est compétente pour procéder, après transmission par le service juridique de la FFHG dans les cas prévus à l'Article 17 laissés à l'appréciation du service juridique, à la qualification des joueurs et des entraîneurs selon l'un ou l'autre des statuts de *Joueur SLM* ou d'*Entraîneur SLM* prévus à la Section 2. du présent chapitre.

La Commission d'homologation et de qualification est compétente pour rendre des avis dans le cadre de la mise en œuvre du présent règlement et ce en application de l'Article 13 ci-dessous.

La Commission d'homologation et de qualification est compétente pour adopter les contrats types mentionnés à l'Article 28 du présent règlement ainsi que tout modèle à l'attention des clubs qui peut lui sembler utile.

La Commission d'homologation et de qualification est compétente pour accorder une prolongation de la durée d'un remplacement d'un entraîneur principal tel que mentionné à l'Article 26.

ARTICLE 12. FONCTIONNEMENT DE LA COMMISSION D'HOMOLOGATION ET DE QUALIFICATION

En cas d'absence du président de la Commission d'homologation et de qualification, les membres présents désignent un président de séance en début de réunion.

La Commission d'homologation et de qualification ne délibère valablement que lorsque trois au moins de ses membres sont présents. En cas de partage égal des voix, le président de séance a voix prépondérante.

La Commission d'homologation et de qualification se réunit physiquement, par conférence audiovisuelle ou par conférence téléphonée ; elle peut également adopter des décisions par le biais d'un vote électronique.

ARTICLE 13. SAISINE POUR AVIS DE LA COMMISSION D'HOMOLOGATION ET DE QUALIFICATION

Préalablement à une demande d'homologation et/ou de qualification, la Commission d'homologation et de qualification peut être saisie pour avis par tout club évoluant en Synerglace Ligue Magnus s'agissant d'une problématique relative à l'homologation d'un contrat de travail ou à la qualification d'un joueur ou d'un entraîneur.

Cette saisine intervient par l'envoi d'un courrier électronique, depuis l'adresse fédérale du club, à l'adresse qualification@ffhg.eu mentionnant clairement, dans le corps et l'objet du message électronique, qu'il s'agit d'une demande d'avis de la Commission d'homologation et de qualification. Le service juridique de la FFHG en accuse réception par retour de courrier électronique.

La Commission d'homologation et de qualification rend un avis dans un délai de quinze (15) jours suivant le dépôt de la demande.

L'avis rendu par la Commission d'homologation et de qualification n'engage la Commission que sous réserve des éléments portés à sa connaissance au moment de la demande et de l'éventuelle modification ultérieure de la règlementation applicable (la Commission apprécie le dossier en l'état du droit à la date à laquelle elle statue).

CHAPITRE II - QUALIFICATION DES JOUEURS ET DES ENTRAÎNEURS DE SYNERGLACE LIGUE MAGNUS

SECTION 1. CONDITIONS DE QUALIFICATION

ARTICLE 14. PRINCIPES APPLICABLES A LA QUALIFICATION

La qualification d'un licencié en tant que *Joueur SLM* ou en tant *qu'Entraîneur SLM* est attachée à un club déterminé ; un joueur ou un entraîneur ne peut être qualifié qu'auprès d'un seul club à la fois.

La qualification d'un licencié est attachée à un des quatre statuts de *Joueur SLM* ou d'*Entraîneur principal* définis au CHAPITRE I -Section 2. du présent règlement. Pour être qualifié, le joueur ou l'entraîneur et son club doivent respecter l'ensemble des conditions attachées, par le présent règlement, au statut demandé, ainsi qu'aux obligations d'effectifs prévues à l'Article 3 du présent règlement. Un licencié ne peut être qualifié que sous un seul statut de *joueur SLM* ou d'*entraîneur SLM* à la fois.

La qualification n'est valable que pour la saison en cours ; elle est renouvelable chaque année.

La qualification est valable pour toute la saison en cours, sauf à ce que le joueur ou l'entraîneur fasse l'objet d'une mutation en cours de saison ou qu'il ne respecte plus les conditions attachées à son statut.

Un joueur qualifié en tant que *Joueur pluriactif* ou *Joueur en formation* peut changer de statut en cours de saison, à condition de respecter les conditions attachées au nouveau statut demandé. Un licencié qualifié en tant que *Joueur professionnel* ou *entraîneur principal* ne peut pas changer de statut en cours de saison.

ARTICLE 15. LICENCE ET MUTATIONS

Pour être qualifié, un joueur ou un entraîneur doit être licencié auprès du club qui formule la demande de qualification.

L'ensemble des conditions attachées à la délivrance d'une licence en application du règlement des affiliations, licences et mutations et notamment les conditions attachées, le cas échéant, à la mutation du joueur ou de l'entraîneur dans le club demandeur, sont donc nécessaires à sa qualification.

ARTICLE 16. CONDITIONS D'AGE

Pour être qualifié, un joueur doit être autorisé à jouer en catégorie sénior en application des règles relatives aux catégories d'âge définies par l'annexe ALM-2 du règlement des affiliations, licences et mutations.

SECTION 2. PROCEDURE DE QUALIFICATION

ARTICLE 17. COMPETENCE

Le service juridique de la FFHG, sous le contrôle de la Commission d'homologation et de qualification, est compétent pour se prononcer sur une demande de qualification d'un joueur ou d'un entraîneur.

Lorsqu'une demande de qualification nécessite une interprétation des textes applicables, une analyse ou la prise en considération d'éléments particuliers, le service juridique de la FFHG transmet le dossier de qualification à la Commission d'homologation et de qualification afin que celle-ci se prononce sur la demande de qualification.

ARTICLE 18. DEMANDE DE QUALIFICATION

Pour obtenir la qualification d'un joueur ou d'un entraîneur, les clubs évoluant en Synerglace Ligue Magnus adressent au service juridique de la FFHG par courrier électronique, depuis l'adresse fédérale du club à l'adresse qualification@ffhg.eu, un dossier de qualification complet, selon les exigences établies à l'Article 19 du présent règlement. Tout courrier électronique de demande de qualification doit mentionner clairement, dans le corps et l'objet du message électronique, qu'il s'agit d'une demande de qualification ; un courrier électronique de demande de qualification ne peut concerner qu'un seul licencié. La totalité du dossier de demande de qualification du joueur ou de l'entraîneur concerné doit être joint au courrier électronique (en pièces jointes ou *via* un lien de téléchargement).

Toute demande de qualification doit préciser le statut de *Joueur SLM* ou d'*Entraîneur SLM* demandé.

Toute demande de qualification est enregistrée à la FFHG dès sa réception. Le service juridique en accuse réception auprès du club par retour de courrier électronique, mentionnant le numéro d'enregistrement de la demande et si la demande est complète ou non ; le joueur ou l'entraîneur est placé en copie de ce courrier électronique. Les délais de qualification mentionnés à l'Article 22 ne commencent à courir qu'à la réception d'un dossier complet.

La qualification des joueurs et des entraîneurs n'est possible qu'à compter du 1er juillet de la saison en cours et en toutes hypothèses qu'à compter de l'affiliation du club à la FFHG pour la saison en cours et de la validation du club en Synerglace Ligue Magnus par la Commission nationale de suivi et de contrôle de gestion. Elle peut intervenir, sous réserve du respect des règles relatives aux licences et mutations, tout au long de la saison.

Le cas échéant, la demande de qualification peut intervenir postérieurement ou concomitamment à une demande d'homologation d'un contrat (*en application du CHAPITRE III - du présent règlement*), à une demande de mutation (nationale ou internationale) et/ou à une demande de licence.

ARTICLE 19. PIECES OBLIGATOIRES

19.1. Dispositions communes

Pour obtenir la qualification d'un joueur ou d'un entraîneur déjà titulaire d'une licence auprès du club demandeur, le licencié doit adresser, en plus des éléments spécifiques à chaque statut de Joueur SLM ou d'Entraîneur SLM en application des dispositions ci-dessous, les éléments suivants :

- Nom et prénom du joueur ou de l'entraîneur ;
- Numéro de licence du joueur ou de l'entraîneur.

Pour obtenir la qualification d'un joueur ou d'un entraîneur titulaire d'une licence auprès d'un autre club affilié à la FFHG, le club demandeur doit adresser, en plus des éléments spécifiques à chaque statut de Joueur SLM ou d'entraîneur SLM en application des dispositions ci-dessous, les éléments suivants :

- Nom et prénom du joueur ou de l'entraîneur ;
- Le récépissé de demande de mutation nationale.

Pour obtenir la qualification d'un joueur non titulaire d'une licence délivrée par la FFHG, le club demandeur doit adresser, en plus des éléments spécifiques à chaque statut de Joueur SLM ou d'Entraîneur SLM en application des dispositions ci-dessous, les éléments suivants :

- Nom et prénom du joueur ou de l'entraîneur ;
- Le récépissé de la demande de mutation internationale.

19.2. Dispositions spécifiques au statut de *Joueur professionnel*

Pour obtenir la qualification, avec le statut de *Joueur professionnel,* d'un joueur titulaire d'un contrat de travail dont la demande d'homologation a été formulée précédemment à la demande de qualification, le club doit adresser, en plus des éléments communs prévus à l'article 19.1. , les éléments suivants :

- Le contrat de travail à durée déterminée à temps plein du joueur conclu avec la société sportive (ou l'association sportive lorsque le club n'est pas encore constitué sous la forme d'une société), daté et signé ;
- Le cas échéant, tous les avenants à ce contrat de travail, datés et signés ;
- La décision d'homologation du contrat de travail et de ses avenants ou le numéro d'enregistrement de la demande d'homologation si celle-ci n'a pas encore fait l'objet d'une décision ;
- Une attestation établie, datée et signée par un médecin selon laquelle le joueur a fait l'objet des examens médicaux règlementaires obligatoires en application de l'Article 33 du présent règlement ;

Pour obtenir la qualification, avec le statut de *Joueur professionnel,* d'un joueur titulaire d'un contrat de travail dont l'homologation est demandée concomitamment à la demande de qualification, le club doit adresser, en plus des éléments communs prévus à l'article 19.1. , les éléments suivants :

- Le contrat de travail à durée déterminée à temps plein du joueur conclu avec la société sportive (ou l'association sportive lorsque le club n'est pas encore constitué sous la forme d'une société), daté et signé ;
- Le cas échéant, tous les avenants à ce contrat de travail, datés et signés ;
- Une attestation établie, datée et signée par un médecin selon laquelle le joueur a fait l'objet des examens médicaux règlementaires obligatoires en application de l'Article 33 du présent règlement ;
- Le cas échéant, la convention de prestation de service et la convention d'honoraires/rémunération passées entre l'agent sportif et le club et/ou le joueur ;

19.3. Dispositions spécifiques au statut de *Joueur en formation*

Pour obtenir la qualification d'un joueur avec le statut de *Joueur en formation*, le club doit adresser, en plus des éléments communs prévus à l'article 19.1. , les éléments suivants :

- Dans l'hypothèse d'un joueur inscrit, ou ayant été inscrit, dans un centre de formation : la convention de formation conclue entre le joueur et son club ; cette convention n'est pas soumise à homologation par la fédération ;
- Dans l'hypothèse d'un joueur inscrit, ou ayant été inscrit, dans un pôle espoirs : la liste des effectifs du pôle espoirs validée par la Direction technique nationale ;
- Dans l'hypothèse d'un joueur ayant joué *à minima* une saison avec le club en catégorie U17 : trois feuilles de match de catégorie U17 sur lesquelles le joueur apparait.

19.4. Dispositions spécifiques au statut de *Joueur pluriactif*

Pour obtenir la qualification, avec le statut de *Joueur pluriactif,* d'un joueur titulaire d'un contrat de travail dont la demande d'homologation a été formulée précédemment à la demande de qualification, le club doit adresser, en plus des éléments communs prévus à l'article 19.1. , les éléments suivants :

- Le contrat de travail à durée déterminée à temps partiel du joueur conclu avec la société sportive (ou l'association sportive lorsque le club n'est pas encore constitué sous la forme d'une société), daté et signé ;
- Le cas échéant, tous les avenants à ce contrat de travail, datés et signés ;
- La décision d'homologation du contrat de travail et de ses avenants ou le numéro d'enregistrement de la demande d'homologation si celle-ci n'a pas encore fait l'objet d'une décision ;
- Une attestation établie, datée et signée par un médecin selon laquelle le joueur a fait l'objet des examens médicaux règlementaires obligatoires en application de l'Article 33 du présent règlement ;

Pour obtenir la qualification, avec le statut de *Joueur pluriactif,* d'un joueur titulaire d'un contrat de travail dont l'homologation est demandée concomitamment à la demande de qualification, le club doit adresser, en plus des éléments communs prévus à l'article 19.1. , les éléments suivants :

- Le contrat de travail à durée déterminée à temps partiel du joueur conclu avec la société sportive (ou l'association sportive lorsque le club n'est pas encore constitué sous la forme d'une société), daté et signé ;
- Le cas échéant, tous les avenants à ce contrat de travail, datés et signés ;
- Une attestation établie, datée et signée par un médecin selon laquelle le joueur a fait l'objet des examens médicaux règlementaires obligatoires en application de l'Article 33 du présent règlement ;
- Le cas échéant, la convention de prestation de service et la convention d'honoraires/rémunération passées entre l'agent sportif et le club et/ou le joueur.

19.5. Dispositions spécifiques au statut d'*Entraîneur principal*

Pour obtenir la qualification, avec le statut d'*Entraîneur principal*, d'un entraîneur titulaire d'un contrat de travail dont l'homologation a été formulée précédemment à la demande de qualification, le club adresse, en plus des éléments communs prévus à l'Article 19.1., les éléments suivants :

- Le contrat de travail à durée déterminée à temps plein de l'entraîneur conclu avec la société sportive (ou l'association sportive lorsque le club n'est pas encore constitué sous la forme d'une société), daté et signé ;
- Le cas échéant, tous les avenants à ce contrat de travail, datés et signés ;
- La décision d'homologation du contrat de travail et de ses avenants ou le numéro d'enregistrement de la demande d'homologation si celle-ci n'a pas encore fait l'objet d'une décision ;

Pour obtenir la qualification, avec le statut d'*Entraîneur principal*, d'un entraîneur titulaire d'un contrat de travail dont l'homologation est demandée concomitamment à la demande de qualification, le club doit adresser, en plus des éléments communs prévus à l'Article 19.1., les éléments suivants :

- Le contrat de travail à durée déterminée à temps plein de l'entraîneur conclu avec la société sportive (ou l'association sportive lorsque le club n'est pas encore constitué sous la forme d'une société), daté et signé ;
- Le cas échéant, tous les avenants à ce contrat de travail, datés et signés ;
- Le cas échéant, la convention de prestation de service et la convention d'honoraires/rémunération passées entre l'agent sportif et le club et/ou l'entraîneur.

ARTICLE 20. TRAITEMENT DES DEMANDES DE QUALIFICATION

20.1. Dispositions générales

Lorsque la demande de qualification est concomitante à une demande de mutation, le dossier de qualification est traité en parallèle ; la qualification ne peut être délivrée tant que le joueur ou l'entraîneur n'est pas licencié auprès du club demandeur.

Lorsque la demande de qualification est concomitante à une demande d'homologation, le dossier de qualification est traité en parallèle ; la qualification en tant que *Joueur professionnel* ou *Joueur pluriactif* ou *Entraîneur principal* ne peut être délivrée tant que le contrat n'est pas homologué.

Lorsque la demande de qualification ne respecte pas l'ensemble des dispositions prévues au présent règlement, le licencié n'est pas qualifié. Le cas échéant, la mutation reste cependant effective et les droits de mutation dus. Le refus de qualification peut faire l'objet d'un recours gracieux devant la Commission d'homologation et de qualification.

Toute décision relative à la qualification, ou à la non qualification, d'un joueur ou d'un entraîneur est notifiée au club demandeur et au licencié concerné par courrier électronique.

20.2. En l'absence de mesure particulière de la CNSCG

Lorsque le dossier de qualification respecte l'ensemble des exigences prévues au présent règlement, le service juridique de la FFHG, ou le cas échéant la Commission d'homologation et de qualification, qualifie le joueur si le club ne fait l'objet d'aucune mesure particulière de la part de la Commission nationale de suivi et de contrôle de gestion.

20.3. En présence de mesure particulière de la CNSCG

Dans l'hypothèse où le club fait l'objet d'une mesure particulière de la part de la Commission nationale de suivi et de contrôle de gestion (contrôle des mutations et renouvellement de licences ou limitation de la masse salariale), le dossier de qualification qui respecte les exigences prévues au présent règlement est transmis à la CNSCG qui prend une décision au vu dudit dossier et des éléments dont elle dispose dans le cadre du contrôle qu'elle effectue.

Si la décision de la Commission nationale de suivi et de contrôle de gestion est positive, le joueur est qualifié.

Si la décision de la Commission nationale de suivi et de contrôle de gestion est négative, le joueur n'est pas qualifié. Cette décision de la CNSCG est susceptible d'appel de la part du club devant la Commission fédérale d'appel en application de l'article 19 du règlement disciplinaire général.

ARTICLE 21. ORDRE DE QUALIFICATION

Afin de s'assurer du respect des obligations relatives à l'effectif des clubs de Synerglace Ligue Magnus (*cf. Article 3 du présent règlement*) et/ou les obligations relevant de la Commission nationale de suivi et de contrôle de gestion, les demandes de qualification des joueurs et des entraîneurs sont acceptées selon l'ordre d'arrivée des demandes à la FFHG, la date et l'heure de réception du courrier électronique de demande faisant foi.

ARTICLE 22. DELAIS DE QUALIFICATION

Sous réserve de respecter l'ensemble des conditions de qualification prévues au présent chapitre, un joueur ou un entraîneur est qualifié pour participer aux rencontres de Synerglace Ligue Magnus selon les délais précisés ci-dessous.

Un joueur ou un entraîneur déjà titulaire d'une licence auprès du club demandeur est qualifié deux (2) jours après la réception de son dossier complet.

Ce délai est porté à cinq (5) jours pour les clubs soumis à des mesures particulières de la Commission nationale de suivi et de contrôle de gestion ou pour les dossiers nécessitant une saisine de la Commission de qualification et d'homologation.

Un joueur ou un entraîneur non titulaire d'une licence auprès du club demandeur est qualifié deux (2) jours après la réception de son dossier complet, sous réserve que les procédures de mutation et de prise de licence aient été finalisées dans ce délai. Dans l'hypothèse inverse, le joueur ou l'entraîneur est qualifié dès que sa licence dans le club demandeur est confirmée.

Ce délai est porté à cinq (5) jours pour les clubs soumis à des mesures particulières de la Commission nationale de suivi et de contrôle de gestion ou pour les dossiers nécessitant une saisine de la Commission de qualification et d'homologation.

Lorsqu'une demande de qualification est rejetée et que le club fournit un nouveau dossier régularisé, le joueur ou l'entraîneur est qualifié dans un délai d'un (1) jour après la réception d'un nouveau dossier régularisé complet.

Toute demande de qualification requiert une décision notifiée par courrier électronique ; le silence de la FFHG après expiration des délais mentionnés ci-dessus ne vaut pas acceptation de la demande.

ARTICLE 23. EFFETS DE LA QUALIFICATION

La qualification d'un joueur ou d'un entraîneur n'est valable que pour la saison en cours.

Elle a pour effet d'autoriser le joueur et l'entraîneur à figurer sur la feuille de match lors d'une rencontre de Synerglace Ligue Magnus ou pour un club de Synerglace Ligue Magnus lors d'une rencontre de Coupe de France ou de compétitions internationales.

La qualification d'un joueur et de l'entraîneur est appréciée à 12h00 le jour du match, ou le premier jour ouvré précédent lorsque la veille du match n'est pas un jour ouvré. Lorsqu'un joueur ou l'entraîneur n'est pas définitivement qualifié la veille d'un match à midi, il ne peut participer à la rencontre.

ARTICLE 24. CONDITIONS DE RETRAIT DE LA QUALIFICATION

Le joueur ou l'entraîneur n'est plus qualifié à compter de la date de validation de sa mutation par la FFHG. Le retrait de la qualification est automatique.

Le licencié qualifié avec le statut de *Joueur professionnel* ou *Joueur pluriactif* ou *Entraîneur principal* dont le contrat de travail est rompu perd le bénéfice de sa qualification à compter de la date de la rupture de son contrat de travail. Le retrait de la qualification est prononcé par la Commission d'homologation et de qualification.

ARTICLE 25. PUBLICATION DES DECISIONS DE QUALIFICATION

La liste des effectifs des joueurs et des entraîneurs qualifiés de chaque club de Synerglace Ligue Magnus est publiée sur le site internet de la FFHG dans un délai de 72h suivant la validation de la qualification.

ARTICLE 26. REMPLACEMENT TEMPORAIRE DE L'ENTRAINEUR PRINCIPAL

26.1. Définition

Un remplacement est défini par une absence de courte durée (trois (3) semaines consécutives maximum) de l'entraîneur principal durant laquelle un entraîneur remplaçant est inscrit en tant qu'entraîneur principal sur les feuilles de match. Cette demande peut être faîte à tout moment de la saison régulière, des phases finales pour le titre ou phases finales de maintien.

Le remplacement prend fin à l'issue de cette période de trois (3) semaines ou lorsque l'entraîneur principal qualifié reprend son activité.

Cette période de trois (3) semaines peut être prolongée à titre exceptionnel sur décision de la Commission d'homologation et de qualification. La demande de prolongation de la durée du remplacement doit intervenir par l'envoi d'un courrier électronique, depuis l'adresse fédérale du club, à l'adresse qualification@ffhg.eu mentionnant clairement, dans le corps et l'objet du message électronique, qu'il s'agit d'une demande de prolongation de la période du remplacement temporaire par la Commission d'homologation et de qualification. Cette demande doit être motivée.

L'entraîneur remplaçant, au sens du présent règlement, est titulaire d'une licence autorisant à entraîner en Synerglace Ligue Magnus auprès du club qui fait la demande de remplacement temporaire. Il est également dans une situation l'autorisant à entraîner en Synerglace Ligue Magnus.

26.2. Procédure

Pour obtenir le remplacement temporaire de son entraîneur principal, le club adresse par courrier électronique à l'adresse qualification@ffhg.eu, au plus tard la veille à 12H00 du match concerné, un dossier de demande de remplacement temporaire complet. Tout courrier électronique de demande de qualification doit mentionner

clairement, dans le corps et l'objet du message électronique, qu'il s'agit d'une demande de remplacement temporaire ; un courrier électronique de demande de remplacement temporaire ne peut concerner qu'un seul licencié. La totalité du dossier de demande de remplacement temporaire doit être joint au courrier électronique (en pièces jointes ou via un lien de téléchargement).

Toute demande de remplacement temporaire est enregistrée à la FFHG dès sa réception et soumise à validation par la Commission d'homologation et de qualification. Le service juridique en accuse réception auprès du club par retour de courrier électronique, mentionnant le numéro d'enregistrement de la demande et si la demande est complète ou non ; l'entraîneur remplaçant est placé en copie de ce courrier électronique. Les délais mentionnés à l'Article 26.3 ne commencent à courir qu'à la réception d'un dossier complet.

26.3. Délais

Un entraîneur remplaçant déjà titulaire d'une licence auprès du club demandeur est autorisé à entraîner 24H00 après la réception de son dossier complet.

Lorsqu'une demande de remplacement temporaire est rejetée et que le club fournit un nouveau dossier régularisé, le remplaçant est autorisé à entraîner dans un délai de 24H00 après la réception d'un nouveau dossier régularisé complet.

Toute demande de remplacement temporaire requiert une décision d'autorisation notifiée par courrier électronique ; le silence de la FFHG après expiration des délais mentionnés ci-dessus ne vaut pas acceptation de la demande.

26.4. Pièces obligatoires

Pour obtenir le remplacement temporaire de l'entraîneur principal par un de ses licenciés, le club doit fournir au moins l'un des éléments suivants :

- Une carte professionnelle d'éducateur sportif en cours de validité, ainsi que la fiche EAPS mentionnant l'une des qualifications suivantes :
  - DEJEPS mention « hockey sur glace » ;
  - DESJEPS mention « hockey sur glace » ;
  - BEES 1 mention « hockey sur glace » ;
  - BEES 2 mention « hockey sur glace » ;
  - Attestation d'équivalence de diplôme de niveau minimum DEJEPS mention « hockey sur glace » ;
  - Reconnaissance de qualification équivalente, a minima, à un DEJEPS mention « hockey sur glace » ;
- Attestation d'entrée en formation d'un niveau minimum DEJEPS mention « hockey sur glace » ;
- Attestation de validation du diplôme d'un niveau minimum DEJEPS mention « hockey sur glace » remise par le jury final pour l'année en cours ;

26.5. Effets

Le remplacement n'est valable que pour une période de trois (3) semaines.

Il a pour effet d'autoriser l'entraîneur remplaçant à figurer sur la feuille de match en tant qu'entraîneur principal lors d'une rencontre de Synerglace Ligue Magnus ou pour un club de Synerglace Ligue Magnus lors d'une rencontre de Coupe de France ou de compétitions internationales.

Le remplacement est apprécié à 12h00 le jour du match, ou le premier jour ouvré précédent lorsque la veille du match n'est pas un jour ouvrable.

CHAPITRE III - HOMOLOGATION DES CONTRATS DE TRAVAIL DES JOUEURS PROFESSIONNELS ET DES ENTRAÎNEURS

SECTION 1. CONDITIONS D'HOMOLOGATION

ARTICLE 27. PRINCIPES APPLICABLES A L'HOMOLOGATION

La procédure d'homologation des contrats de travail à durée déterminée des joueurs et entraîneurs de hockey

sur glace professionnels s'inscrit dans le cadre de l'article L. 222-2-6 du Code du sport.

Conformément aux dispositions relatives aux statuts du *Joueur SLM et de l'entraîneur SLM* prévues au CHAPITRE I -Section 2. du présent règlement, les contrats de travail à durée déterminée à temps plein et à temps partiel signés entre un joueur ou un entraîneur et un club de Synerglace Ligue Magnus, ainsi que tous leurs avenants, sont soumis à la procédure d'homologation.

L'homologation est valable pour toute la durée initiale prévue au contrat. En cas d'avenant de prolongation du contrat, une nouvelle demande d'homologation doit être formulée.

Pour qu'un contrat soit homologué, le joueur, ou l'entraîneur, et le club doivent respecter l'ensemble des dispositions prévues au présent chapitre.

Sous réserve de l'application de l'Article 30 du présent règlement et dès lors que les dates d'application des contrats ne coïncident pas, un joueur, ou un entraîneur, peut être titulaire en même temps de plusieurs contrats homologués, avec un même club ou des clubs différents.

Les clubs de Synerglace Ligue Magnus ont obligation d'informer le service juridique de toute rupture anticipée d'un contrat homologué.

ARTICLE 28. CONTRAT TYPE

Les contrats de travail dont l'homologation est sollicitée par un club sont exclusivement rédigés conformément aux modèles validés par la Commission d'homologation et de qualification et annexés au présent règlement. Le contrat ainsi établi comporte toutes les indications prévues au contrat type, sans restriction ni réserve.

Les différents exemplaires d'un même contrat doivent être identiques.

Toute clause particulière fait l'objet, sous peine de refus de l'homologation, lors de la signature du contrat ou ultérieurement, d'un avenant qui fait ressortir les données particulières sur lesquelles les contractants se sont entendus. Tous les avenants doivent également être soumis à homologation.

ARTICLE 29. LEGALITE

Pour être homologués, les contrats et avenants soumis à la FFHG doivent respecter le présent règlement, le Code du travail, le Code du sport, la Convention collective nationale du sport et, plus généralement, toutes législations et règlementations applicables.

ARTICLE 30. PLURALITE DE CONTRATS

Le joueur ou l'entraîneur qui signe un contrat avec des clubs différents pour des périodes qui coïncident est passible de sanctions par la Commission disciplinaire de première instance. Les clubs en cause et leurs dirigeants sont également susceptibles d'être sanctionnés.

S'il peut établir qu'il a un contrat de travail valide avec un joueur ou un entraîneur, tout club dispose d'un délai de quinze jours pour faire opposition à une décision d'homologation d'un contrat de ce joueur avec un autre club, à compter de sa publication en application de l'Article 44. du présent règlement. Sa demande, adressée à la FFHG par courrier électronique depuis l'adresse fédérale du club à l'adresse qualification@ffhg.eu, doit être motivée.

Cette demande est examinée par la Commission d'homologation et de qualification qui statue sur la qualification du joueur ou de l'entraîneur. Le cas échéant, si le retrait de la qualification du joueur ou de l'entraîneur est prononcé par la Commission de manière rétroactive, les sanctions prévues à l'Article 2 (obligation de qualification des joueurs) et à l'Article 3 (obligations pesant sur les effectifs des clubs) sont applicables.

ARTICLE 31. LANGUE DU CONTRAT

Les contrats de travail à durée déterminée des clubs de Synerglace Ligue Magnus sont signés en langue française. Lorsque cela est nécessaire pour sa compréhension par le salarié, une traduction en langue anglaise est établie. La version française prévaut.

ARTICLE 32. AGENTS SPORTIFS

Dès lors qu'un ou plusieurs agents sportifs ou avocats mandataires sportifs ont participé à la conclusion d'un contrat de travail à durée déterminée entre un joueur, ou un entraîneur, et un club de Synerglace Ligue Magnus, leur identité doit figurer au contrat. Dans l'hypothèse inverse, le contrat doit mentionner expressément l'absence d'intervention d'un agent sportif ou avocat mandataire sportif.

Toute violation de cette disposition est passible de sanctions par la Commission des agents sportifs.

Seuls les agents sportifs ou avocats mandataires sportifs autorisés à exercer l'activité définie à l'article L. 222-7 du Code du sport peuvent intervenir et figurer au contrat. Dans l'hypothèse inverse, le contrat n'est pas homologué.

ARTICLE 33. EXAMENS MEDICAUX

Les joueurs titulaires d'un contrat de travail à durée déterminée avec un club de Synerglace Ligue Magnus se soumettent, avant le début d'exécution du contrat puis annuellement, aux examens prévus à l'article A. 231-3 du Code du sport.

ARTICLE 34. PERIODE DE SIGNATURE

Sans préjudice des dispositifs de joker médical, la signature d'un contrat de travail à durée déterminée avec un club de Synerglace Ligue Magnus en dehors de la période de mutation est autorisée avec une prise d'effets différée. Dans ce cas, le contrat doit nécessairement prendre effet au 1er mai suivant.

ARTICLE 35. DUREE DU CONTRAT

En application de l'article L. 222-2-4 du Code du sport et de l'article 14 du règlement des activités sportives, les contrats de travail à durée déterminée des clubs de Synerglace Ligue Magnus ont une durée minimale de douze (12) mois, du 1er mai au 30 avril.

Par exception à l'alinéa précédent, un contrat de travail à durée déterminée d'un club de Synerglace Ligue Magnus peut avoir une durée inférieure à 12 mois dans les hypothèses suivantes :

- Le contrat court au minimum jusqu'au terme de la saison sportive, soit le 30 avril ;
- Le contrat est conclu en remplacement d'un joueur absent ou dont le contrat de travail est suspendu (hors mesure disciplinaire ou dopage), en application des dispositifs de joker médical.

Les contrats de travail à durée déterminée des clubs de Synerglace Ligue Magnus ont une durée maximale de cinq (5) ans, sous réserve du renouvellement du contrat ou de la conclusion d'un nouveau contrat avec le même employeur.

ARTICLE 36. REMUNERATION

Les contrats de travail à durée déterminée des clubs de Synerglace Ligue Magnus doivent obligatoirement mentionner la rémunération du salarié en montant brut ; ils peuvent également comprendre un montant net (après déduction des cotisations salariales), garanti ou non.

ARTICLE 37. RUPTURE DU CONTRAT

37.1. Clauses de rupture anticipée

Les contrats de travail à durée déterminée des clubs de Synerglace Ligue Magnus ne peuvent comporter de clause de rupture unilatérale anticipée prévoyant avant terme la rupture de la relation contractuelle par l'un ou l'autre des cocontractants.

Par exception à l'alinéa précédent, sont autorisées les clauses de rupture anticipée prévues au seul bénéfice du joueur, ou de l'entraîneur, pour l'une ou l'autre des deux raisons objectives suivantes :

- Selon un ou des résultats sportifs déterminés de l'équipe de Synerglace Ligue Magnus (*ex.*

rétrogradation) ;
- Si le joueur, ou l'entraîneur, a reçu une proposition contractuelle formelle de recrutement par un club de hockey sur glace étranger.

Lorsqu'elle respecte les conditions mentionnées à l'alinéa précédent, la clause de rupture unilatérale anticipée peut prévoir en contrepartie une indemnité financière. *A contrario*, une clause de rupture unilatérale anticipée en contrepartie d'une indemnité financière qui ne respecte pas les conditions mentionnées à l'alinéa précédent est interdite.

Lorsqu'elle respecte les conditions mentionnées au second alinéa, la clause de rupture unilatérale anticipée peut être valable pendant toute la durée du contrat ou limitée à une période déterminée (*en fonction de la période de mutation par exemple*).

37.2. Formalisation de la rupture

Les contrats de travail à durée déterminée des clubs de Synerglace Ligue Magnus peuvent être rompus selon les dispositions légales et règlementaires applicables.

La rupture est formalisée par avenant au contrat de travail ou par courrier de rupture de l'un à l'autre cocontractant. Dans tous les cas, l'avenant ou courrier de rupture doit être adressé à la fédération dans les conditions prévues à l'Article 4 du présent règlement ; il est enregistré mais ne fait pas l'objet de la procédure d'homologation prévue au présent chapitre.

SECTION 2. PROCEDURE D'HOMOLOGATION

ARTICLE 38. COMPETENCE

Le service juridique de la FFHG, sous le contrôle de la Commission d'homologation et de qualification, est compétent pour se prononcer sur une demande d'homologation d'un contrat et/ou de ses avenants.

Lorsqu'une demande d'homologation nécessite une interprétation des textes applicables, une analyse ou la prise en considération d'éléments particuliers, le service juridique de la FFHG transmet le dossier à la Commission d'homologation et de qualification afin que cette dernière se prononce sur une demande d'homologation.

ARTICLE 39. DEMANDE D'HOMOLOGATION

Pour obtenir l'homologation d'un contrat, les clubs évoluant en Synerglace Ligue Magnus adressent au service juridique de la FFHG, dans le délai de quinze (15) jours prévu à l'Article 4 du présent règlement, par courrier électronique, depuis l'adresse fédérale du club à l'adresse qualification@ffhg.eu, un dossier d'homologation complet, selon les exigences établies à l'0 du présent règlement. Tout courrier électronique de demande d'homologation doit mentionner clairement, dans le corps et l'objet du message électronique, qu'il s'agit d'une demande d'homologation ; un courrier électronique de demande d'homologation ne peut concerner qu'un seul licencié. La totalité du dossier de demande d'homologation doit être joint au courrier électronique (en pièces jointes ou *via* un lien de téléchargement).

Toute demande d'homologation est enregistrée à la FFHG dès sa réception. Le service juridique en accuse réception auprès du club par retour de courrier électronique, mentionnant le numéro d'enregistrement de la demande ; le cocontractant du contrat de travail est placé en copie de ce courrier électronique. Une fois enregistrée, la demande d'homologation ne peut être retirée par le club.

L'homologation des contrats de travail est possible toute l'année.

ARTICLE 40. PIECES OBLIGATOIRES

40.1. Dispositions communes pour l'homologation d'un contrat de travail à durée déterminée

Pour obtenir l'homologation d'un contrat de travail, le club doit adresser les éléments suivants :
- Le contrat de travail à durée déterminée à temps plein ou à temps partiel dont l'homologation est

demandée, daté et signé ;
- Le cas échéant, tout avenant éventuel signé concomitamment à ce contrat de travail ou entre la signature du contrat de travail et la demande d'homologation ;
- Le cas échéant, la convention de prestation de service et la convention d'honoraires/rémunération passées entre l'agent sportif/avocat mandataire sportif et le club et/ou le joueur ou l'entraîneur ;
- Le cas échéant, un document autorisant le joueur ou l'entraîneur à travailler en France ;

40.2. Dispositions communes pour l'homologation des avenants à un contrat de travail à durée déterminée

Pour obtenir l'homologation d'un avenant à un contrat précédemment homologué, le club doit adresser les éléments suivants :
- Le contrat de travail à durée déterminée à temps plein ou à temps partiel homologué ;
- La décision d'homologation ;
- La ou les avenant(s) au contrat de travail homologué, daté(s) et signé(s).

40.3. Dispositions spécifiques pour l'homologation d'un contrat de travail sous le statut d'Entraîneur principal

Pour obtenir l'homologation d'un contrat de travail, avec le statut d'entraîneur principal, le club doit adresser, en plus des éléments communs prévus à l'Article 40.1, l'un des éléments suivants :

- Une carte professionnelle d'éducateur sportif en cours de validité, ainsi que la fiche EAPS mentionnant l'une des qualifications suivantes :
  - DEJEPS mention « hockey sur glace » ;
  - DESJEPS mention « hockey sur glace » ;
  - BEES 1 mention « hockey sur glace » ;
  - BEES 2 mention « hockey sur glace » ;
  - Attestation d'équivalence de diplôme de niveau minimum DEJEPS mention « hockey sur glace » ;
  - Reconnaissance de qualification équivalente, a minima, à un DEJEPS mention « hockey sur glace » ;
- Attestation d'entrée en formation d'un niveau minimum DEJEPS mention « hockey sur glace » ;
- Attestation de validation du diplôme d'un niveau minimum DEJEPS mention « hockey sur glace » remise par le jury final pour l'année en cours ;

ARTICLE 41. TRAITEMENT DES DEMANDES D'HOMOLOGATION

Lorsque le dossier d'homologation respecte l'ensemble des exigences du présent Chapitre, le service juridique de la FFHG, ou le cas échéant la Commission d'homologation et de qualification, homologue le contrat de travail.

Dans le cas contraire, l'homologation est refusée. Le refus d'homologation peut faire l'objet d'un recours gracieux devant la Commission d'homologation et de qualification.

Toute disposition du contrat de travail, ou de l'un de ses avenants, qui fait obstacle à son homologation entraine le refus de l'homologation de la totalité du contrat.

Toute décision relative à l'homologation, ou à la non homologation, d'un contrat est notifiée au club demandeur et au joueur ou à l'entraîneur, par courrier électronique ; le contrat concerné est joint à cet envoi.

ARTICLE 42. DELAIS D'HOMOLOGATION

42.1. Lorsque la demande d'homologation est formulée indépendamment d'une demande de qualification

La décision relative à une demande d'homologation en application du présent chapitre formulée indépendamment d'une demande de qualification est rendue dans les délais maximaux suivants :
- Dans un délai de quinze (15) jours suivant la date de la demande, lorsque celle-ci intervient avant le 31 août ;
- Dans un délai de quatre (4) jours suivant la date de la demande, lorsque celle-ci intervient après le 31 août ;

42.2. Lorsque la demande d'homologation est formulée concomitamment à une demande de qualification

Lorsque la demande d'homologation est formulée avec une demande de qualification, les délais de qualification prévus à l'Article 22 du présent règlement sont applicables. Dans cette hypothèse, les décisions relatives à la qualification et à l'homologation du contrat sont concomitantes.

ARTICLE 43. EFFETS DE L'HOMOLOGATION

L'homologation constitue une condition de la qualification d'un joueur sous le statut de *Joueur professionnel* ou *Joueur pluriactif* ou d'un entraîneur sous le statut d'*Entraîneur principal.*

Le cas échéant, l'homologation d'un contrat de travail par la FFHG ne vaut pas régularisation d'une situation illégale.

L'absence ou le refus d'homologation ne fait pas obstacle à l'entrée en vigueur du contrat entre les parties.

ARTICLE 44. PUBLICATION DES DECISIONS DE D'HOMOLOGATION

La liste des contrats homologués, précisant, pour chaque décision d'homologation dont la date est indiquée, le nom du club, du joueur ou de l'entraîneur, la date d'entrée en vigueur et la durée du contrat, est publiée sur le site intranet de la FFHG dans un délai de 72h suivant l'adoption de la décision d'homologation.

CHAPITRE IV - ENTREE EN VIGUEUR ET DISPOSITIONS TRANSITOIRES

ARTICLE 45. ENTREE EN VIGUEUR

Le présent règlement entre en vigueur à compter de sa publication sur le site internet de la fédération, après adoption par le Comité directeur de la FFHG ; il est applicable à compter de la saison 2019/2020.

ARTICLE 46. DISPOSITIONS TRANSITOIRES

Les clubs de Synerglace Ligue Magnus signant, ou ayant signé, avant le 1er mai 2023, un contrat de travail d'entraîneur principal professionnel à durée déterminée valable sur la saison 2023/2024, ont la possibilité de soumettre ce contrat au processus d'homologation, en application du CHAPITRE III - du présent règlement.

Au 1er mai 2023, date du début de la saison sportive 2023/2024 au sens de l'article 14 du règlement des activités sportives, les clubs de Synerglace Ligue Magnus qui n'ont pas fait application de l'alinéa précédent et ont signé des documents contractuels avec un ou plusieurs entraîneur valables sur la saison 2023/2024, disposent d'un délai de quinze (15) jours pour les adresser à la FFHG (pour homologation en application du CHAPITRE III - du présent règlement ou pour information en application de l'Article 4 du présent règlement).

Les contrats de travail à durée déterminée signés entre un club de Synerglace Ligue Magnus et un entraîneur principal avant le 1er mai 2023 sont homologués dans les conditions suivantes :

- Les contrats qui respectent l'ensemble des conditions d'homologation prévues au Section 1. du présent règlement sont homologués ;
- Les contrats qui ne sont pas conformes au contrat type prévu à l'Article 28 du présent règlement mais qui respectent le Code du travail, le Code du sport et la Convention collective nationale du sport sont homologués ;
- Les contrats qui ne respectent pas le Code du travail, le Code du sport et/ou la Convention collective nationale du sport ne sont pas homologués ; dans cette hypothèse, l'entraîneur ne peut être qualifié en tant qu'*entraîneur principal* ; il doit, pour être qualifié en tant qu'*Entraîneur principal*, conclure un nouveau contrat conforme à la présente réglementation. Auquel cas, les parties sont invitées à régulariser leurs relations contractuelles et adresser à la Commission d'homologation et de qualification lesdits documents modifiés aux fins d'homologation du contrat et de qualification de l'entraîneur principal.

REGLEMENT RELATIF A L'UTILISATION DE LA COUPE MAGNUS

CHAPITRE I - PRINCIPES GENERAUX

ARTICLE 1. REGLES GENERALES

Lors de la dernière journée des phases finales du championnat de la Synerglace Ligue Magnus, la FFHG remet la Coupe Magnus au club vainqueur de la compétition. Ce trophée suprême du championnat de France de hockey sur glace est la propriété de la FFHG. Cette dernière peut jouir et disposer de celui-ci de manière absolue.
Le club bénéficiaire du trophée doit en assurer l'entretien et respecter les dispositions applicables du présent règlement.
Le trophée sera restitué à la FFHG au plus tard le 31 décembre suivant le jour de sa remise. Les frais d'envoi sont à la charge du club.

ARTICLE 2. ETAT DES LIEUX DU TROPHEE

Les photos du trophée, prises avant la remise, seront transmises au club champion de France et feront office d'état des lieux.
Un second état des lieux est effectué par la FFHG, lors de la réception de la coupe le 31 décembre. En cas de dégradation, perte ou vol, la charge des réparations (ou de la fabrication d'un nouveau trophée) incombe au club. Une facture, au prix coutant, sera adressée au club par la FFHG.

CHAPITRE II - PROMOTION ET EXPLOITATION DE LA COUPE MAGNUS

ARTICLE 3. DISPOSITIONS DIVERSES

Promotion organisée par le club sans association de partenaires :

Le club est autorisé à exposer la Coupe Magnus lors de l'organisation d'opérations de communication internes et externes portant sur l'obtention du titre.
Le club est également autorisé à exploiter l'image de la Coupe Magnus ainsi que son appellation sur des supports de communication interne (ex : supports de prospection commerciale, présentations internes etc.) et externe (ex : fonds de billets, affiches de match).

Promotion organisée par le club avec association de partenaires :

Le club est autorisé à exposer la Coupe Magnus dans les deux cadres suivants :

- Lors d'une opération réalisée au sein du club au profit d'un ou plusieurs de ses partenaires ;
- Lors d'une opération réalisée au siège social d'un des partenaires du club.

Aucune exploitation de l'image (photo, vidéo, opération non physique) et appellation de « *la Coupe Magnus* » par le club sur des supports internes ou externes associant un partenaire, et/ou par un des partenaires du club, n'est autorisée.

Toute présentation de la Coupe Magnus devra respecter les deux critères suivants :

- Présence d'au moins un représentant du club (dirigeant, administratif, joueur de l'équipe, staff, etc.) ;
- Mise en évidence d'un visuel du club exposant son statut de « *Champion de France en titre* ».

Toute exploitation de l'image du trophée doit être associée à l'image d'au moins un représentant du club (dirigeant, administratif, joueur, staff, etc.).

Toute opération promotionnelle exposant la Coupe dans un cadre extérieur au contexte général du club ou de l'un de ses partenaires, est interdite.

A titre exceptionnel et sur autorisation expresse de la FFHG, la Coupe Magnus pourra être mise à disposition d'un partenaire dans le cadre d'une exposition de la coupe interne à l'entreprise en question. En tout état de cause, la coupe devra être protégée et ne pourra être ni portée, ni touchée.

Toute utilisation de la coupe doit impérativement respecter l'image, l'éthique et les valeurs véhiculées par la FFHG.

CHAPITRE III - ANCIEN(S) CLUB(S) CHAMPION DE FRANCE

ARTICLE 4. EXPOSITION DE LA REPLIQUE MINIATURE DE LA COUPE MAGNUS

Tout club ancien « *Champion de France* » peut commander une réplique (environ 30 centimètres) de la Coupe Magnus. La réalisation de celle-ci sera assurée par un prestataire de la FFHG aux frais du club demandeur.

Cette réplique miniature pourra être exposée au siège social du club ou dans un endroit spécifique dédié aux trophées déjà remportés.

ARTICLE 5. EXPLOITATION DE L'IMAGE ET APPELLATION DE LA COUPE MAGNUS

Tout club ayant précédemment remporté le titre de « *Champion de France »* aura la possibilité d'exploiter l'image et l'appellation de la « *Coupe Magnus »,* dans le seul cadre d'une communication institutionnelle (photo officielle de la remise de la Coupe Magnus lors de la finale du Championnat de France concernée précisant la date d'obtention du titre).

Toute communication interne ou externe effectuée par un ancien club « Champion de France » (ou un de ses partenaires), associant directement ou indirectement l'image et l'appellation de la *« Coupe Magnus »* avec celle d'un partenaire du club (actuel ou ancien), est interdite.

CHAPITRE IV - SANCTIONS

ARTICLE 6. SANCTIONS

En cas de non-respect des dispositions du présent règlement, le club responsable s'expose à l'application des sanctions prévues au règlement disciplinaire général de la FFHG.

Le président de la FFHG **Le secrétaire général de la FFHG**